STEAMES TELJES JÁTÉK » THE AGE OF DECADENCE

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

TESZT
SUBNAUTICA
Minecraft az óceán mélyén.

ELŐZETES
BATTALION 1944
Visszaköszön a CoD2 öröksége.

TESZT
INNERSPACE
Kifordított világok kalandorai.

TESZT
DRAGON BALL FIGHTERZ
Összegyűjtöttük a sárkánygömböket.

TESZT
THE INPATIENT
VR-horror a műfaj nagyjaitól.

ELŐZETES
CODE VEIN
Közeleg a "vámpíros Dark Souls".

MONSTER HUNTER WORLD

Hosszú távol-keleti uralma után az egész világot maga alá temetné a Monster Hunter-sorozat, méghozzá egy grandiózus MMORPG képében. 6 oldalas teszt.

LOST SPHEAR TESZT
Egy japán szerepjáték, ami még a műfaj rajongóit is meg tudja lepni.

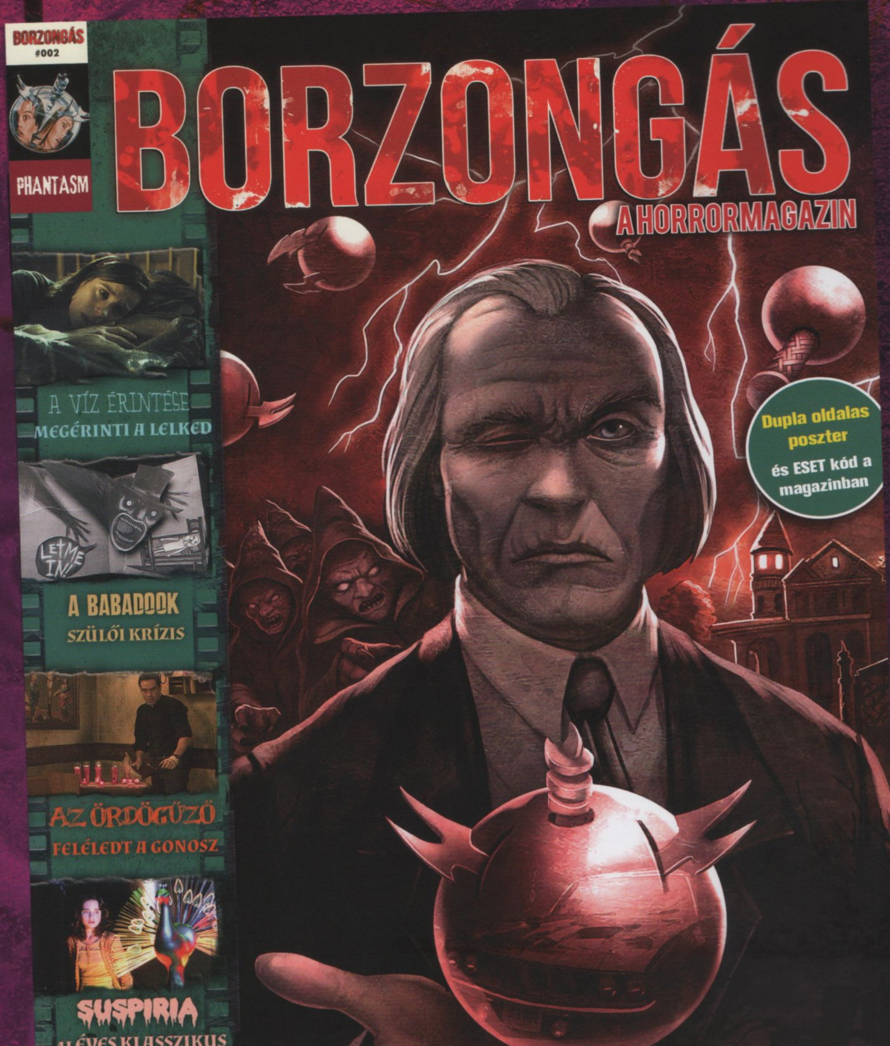
GEFORCE GTX 1070-EK AZ ARÉNÁBAN
Vajon melyik GTX 1070-esre érdemes lecsapni? Tesztcsokor.

CES 2018 ÖSSZEFOGLALÓ
Las Vegasban idén is bemutatták a tech-világ jövőjét.

SEA OF THIEVES: KIPRÓBÁLTUK!
A Rare visszatér a játékok világába, méghozzá nem akárhogyan!

PC GURU 2018. 02.
1995 Ft - 6,99 EUR

Február 2-től



Keresd az újságosoknál!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Hardverrovat-szerkesztő
Eckhardt Ádám (bodak) • eckhardt.adam@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Barta János (JohnBart)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Édina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600. Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2018/02-es számához steames The Age of Decadence PC-s játékot csomagoltunk. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2018. FEBRUÁR

EGY ÉLŐ LEGENDA GURUS HATTYÚDALA

Nehéz szívvel írom a PC Guru februári számának bevezetőjét. Történt ugyanis, hogy Chris, a magazin több mint 20 éven át állandóan jelenlévő, oszlopos tagja úgy döntött, végleg elhagyja a Guru hajóját.

Chris egy ideje már nem volt a szerkesztőség munkatársa, cikkeivel és Levrovjával azonban még találkozhattatok a Guru hasábjain. Nem beszélve a videókról, amelyekkel a magazin YouTube-csatornáját tette színesebbé, érdekesebbé, sokszor viccesebbé. Nos, ennek immár vége: Chris többet nem ír az újságba, „Ezzel játszunk" videó sem készül több, ennél fogva a videós tartalmaink is visszavonulót fújnak – legalábbis egy ideig. A magam részéről annyi hozzáfűznivalóm van a helyzethez, hogy Chris egy kedvenc cikkírómból lett példaképemmé, mentorommá, majd barátommá – szerencsés vagyok, hogy ismerhetem. Sok sikert a jövőre nézve, Doki, és azért néha szólj, ha nyitva áll a rendelőd!

Akárhogy is, az élet megy tovább. Mit megy, száguld; mire ezeket a sorokat olvassátok, már kapható a Borzongás magazin második száma, mely újság az egykori magyar Fangoria szerzőinek és a gurus csapat kollaborációjának köszönhetően hazánk egyetlen horrortematikájú, rendszeresen jelentkező kiadványa. Egyelőre háromhavonta jelenik meg, de már elő is lehet fizetni a 2018-as évfolyamra, szóval ammenyiben szeretitek a biztonságos rettegést, mindenképp tegyetek vele egy próbát!

Ezen felül a Guru is gőzerővel készült, sőt mondhatni rakétasebességgel dolgoztunk az utolsó napokban, mert a lapzárta hetére is maradt tesztelnivaló játék és kitárgyalásra váró téma. A borítónkat is díszítő Monster Hunter: World tesztelése például nagyon sok időt vett igénybe, lévén egy roppant mély játékról van szó, ami bár PC-re még nem jelent meg, már most, konzolos formájában is egészen döbbenetes minőséget képvisel. Aztán ott van a Dragon Ball FighterZ, ami a Guruk szerint minden idők legjobban sikerült Dragon Ball-játéka. És végül, de nem utolsó sorban megjelent a Subnautica is, mely a korai hozzáférésű címek azon ritka csoportját erősíti, aminek tagjai valóban elkészültek...

A tesztrovat nagyágyúin túl az előzetes és Early Access rovatok is bőven megérdemlik a figyelmet. Előbbiek között megtalálható az általunk a megjelenése előtt kipróbált Sea of Thieves, ami a Rare és a Microsoft nagy visszatérése az akció-kaland zsánerhez, valamint a Code Vein, amely a Bandai Namco Dark Soulsból merített soulsborne-os tudását önti új, szokatlan formába, hogy ezzel már most, januárban az év egyik legígéretesebb címének tűnjön. Várós! Ezen felül kipróbáltuk a korai hozzáférésű Battalion 1944-et, a Life is Feudal: MMO-t, illetve a Minecraft és az Animal Crossing szerelemgyerekeként jellemezhető Staxelt. Szóval lesz mit olvasni!

És persze nemcsak játék témában: a Guru hardveres különítménye 8 oldalban számol be a Las Vegas-i CES 2018 legfontosabb és legérdekesebb újdonságairól, ezen túl pedig a GeForce GTX 1070-esek között is segítenek eligazodni a srácok – most, hogy lassan nyakunkon a generációváltás, talán az árak is lejjebb mennek majd, elvégre a bányászok sem véletlenül keresnek erős VGA-kat.

E havi teljes játékunk pedig egy igazi hardcore csemege, a The Age of Decadence, amit minden RPG-fanatikusnak melegen ajánlunk. Jó játékot, kellemes olvasást, és ahogy mindig, most is:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

BATE NAGYON BOLDOG VOLT, AMIÉRT A DRAGON BALL VÉGRE HOZZÁ MÉLTÓ VIDEOJÁTÉKOS FORMÁT ÖLTÖTT. IGEN ÁM, DE EZ CSAK EGY RAJZFILMSOROZAT A SOK KÖZÜL – MELY EGYÉB GYEREKKORI KEDVENCBŐL SZERETNÉL JÁTÉKVÁLTOZATOT?

Chocho

Gyerekként imádtam a Gumimacik rajzfilmsorozatot, és mindig is morcos voltam, amiért az ősgumimacik rejtélye megoldatlan maradt. Ideje újra nyomukba eredni egy open world RPG keretében, a mesesorozat stílusában készült grafikával, jó sztorival, humorral, na meg sok gumibogyószörppel.

Böjti

Egyfelől iszonyatosan örülnék, ha a Power kapitány kapna egy minőségi videojátékot, de megnézném egy brutális Démonok- vagy Az élőhalottak éjszakája-feldolgozást is. Jó, ezek élőszereplős címek, rajzfilmek terén a G.I. Joe és a He-Man a nyerő, persze Grayskull erejével…

Chris

Habár nem én lehetnék a célcsoportja, de gyerekkorom egy kedvenc meséje a Jamie és a csodalámpa volt, amiben a gyerekhős egy elemlámpával varázsolt mindenféle jót. Ebből lehetne egy jópofa, portálokkal szórakozó ügyességi platformer. Vagy esetleg egy főzős játék Pompommal!

Peti, a dizájner

Pityke Őrmester lenne az, retróban. Motoros üldözés, bűnözők felkutatása és rács mögé dugása. Járőrözés a városban. Közben lehetne a kutyával is foglalkozni, mint egy kis kedvenccel, aki néha a telefonra küldene üzenetet, hogy éhes, és sétáltani is kell.

JohnBart

Rajzfilmek közül a francia Egyszer volt… sorozatból, illetve az itthon csak VHS-en futott Kandúr kommandóból (SWAT Kats) látnék szívesen egy játékadaptációt. A legjobban viszont egy új, a Star Trek: Enterprise-on alapuló Elite Force-epizódnak örülnék.

Bate

Nyilván Pókemberből, de abból idén lesz játék, szóval mást kell választanom. Egy tényleg profi Sailor Moon-játékkal például szívesen elbíbelődnék. Na nem verekedős formában, hanem lehetne mondjuk szerepjáték, minden hősnőnek külön sztorival. Állat lenne!

Lor

Legnagyobb imádatom a Digimon volt, amit mivel egy német adón néztem, sosem értettem igazán. Bár a harcoló szörnyeknél jobban izgultam a szerelmes szálakért, ezért lehet, hogy nem szokványos módon egy dating simulatornak csinálnám meg, bármennyire gáz is.

Siklara

Sok kedvencem volt gyerekként, ráadásul a legtöbb már kapott a múltban (többnyire szörnyűséges) feldolgozást, ezért nehéz egy olyan rajzfilmet kiválasztanom, amiből szeretnék videojátékot. Egy Gumimacik játékra Gyagyás Tódival a főszerepben nem mondanék nemet!

wilson

Egyértelműen a szombat délutáni TV-szentháromságot kérném, újraélve a gyerekkorom - a Knight Rider / Baywatch / Szupercsapat tökéletes alapanyag lenne, amit meg lehetne fejelni a kor olyan klasszikusaival, mint a MacGyver, vagy a Magnum.

bodak

Remélem, hogy nem csak rajzfilmről lehet szó, mert akkor egyértelműen egy Spawn-t a fókuszba helyező játékot látnék szívesen, a Batman: Arkham mintájára, de egy minőségi hack 'n' slash-sel is megelégednék. Ha már készül egy film, akkor dukál mellé egy játék is.

Tartalom

032

EARLY ACCESS

FORGED BATTALION

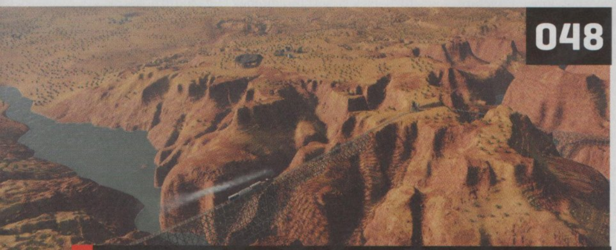
Ha valamiben igazán jó volt az egykori Westwood, az a hagyományos RTS-ek műfaja, amihez ismét visszatért a stúdió megmaradt tagozata.

038

TESZT

DRAGON BALL FIGHTERZ

Ha már szakértelem, az Arc System Worksnél nehéz jobb csapatot találni egy minőségi verekedős játékhoz, így a DB FighterZ is jó kezekbe került.



048

TESZT

RAILWAY EMPIRE

Ha kimondottan a vonatok iránti szerelem fűt, a sín a kedvenc pályád, lehet, rossz helyen jársz, ezúttal ugyanis inkább a gazdaság a lényeg.

074

TESZT

SHADOW OF THE COLOSSUS

Immáron ez a második ráncfelvarrás a Sony PS-exkluzív klasszikusához, ezúttal azonban az alapoktól írták újra az óriásvadászatot.

ELŐZETES

010 Sea of Thieves
014 Code Vein

EARLY ACCESS

018 Next Up Heroes
020 Battalion 1944
022 Life is Feudal: MMO
026 My Time At Portia
028 The Horus Heresy: Betrayal at Calth
030 Wild Buster: Heroes of Titan
032 Forged Battalion
034 Staxel

TESZT

038 Dragon Ball FighterZ
044 InnerSpace
046 Lost Sphear
048 Railway Empire
050 Nantucket
052 Street Fighter V: Arcade Edition
054 Total War: Warhammer 2 Rise of the Tomb Kings
056 Subnautica
062 Finding Paradise
064 Digimon Story: Cyber Sleuth Hacker's Memory
066 Monster Hunter: World
072 The Inpatient
074 Shadow of the Colossus
076 Gran Turismo Sport: GT League
078 The Legend of Zelda: Breath of the Wild Expansion Pack

HARDVER

096 CES 2018
104 GTX 1070 és GTX 1070Ti Nagy vízválasztó vagy keskeny árok?
110 ASUS ROG GL702ZC Strix teszt

ROVATOK

060 Egy tengeralattjáró nem csinál óceánt?
080 Mobiljátékok
082 Mo-cap, és ami mögötte van
086 Radar alatt
090 Láthatatlan hősök
094 Mentőöv
110 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 056

SUBNAUTICA

Végre elkészülnek a korai hozzáférésben régóta elérhető játékok, ezzel újra hitelt adva a modellnek. Pláne, hogy mind a decemberben elrajtolt PUBG, mind pedig a januárban véglegesített Subnautica remek lett, utóbbi kapcsán egy interjút is olvashatsz a fejlesztőkkel.

A HÓNAP ELŐZETESE 014

CODE VEIN

A Dark Souls egy egészen új hullámot indított a videojátékok izgalmas tengerén, amit kevesen tudtak ügyesen meglovagolni. A rajzfilmes, képregényes jellegű Code Vein azonban képes újdonságokat és egyben minőségi összetevőket is felmutatni.

A HÓNAP JÁTÉKA 066

MONSTER HUNTER: WORLD

Régóta futó sorozat, ami a szigetországban kimondottan népszerű, ám Amerikába és Európába ritkán jutott el, pláne az asztali konzolokra, vagy éppen PC-re. A legújabb, World alcímre keresztelt fejezet azonban még idén érkezik számítógépre is, ami nagy öröm, mert valóban minőségi és tartalmas szörnyvadászatról van szó.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot!

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

TELJES JÁTÉK:

JUPK9U258TCWYNRNO870

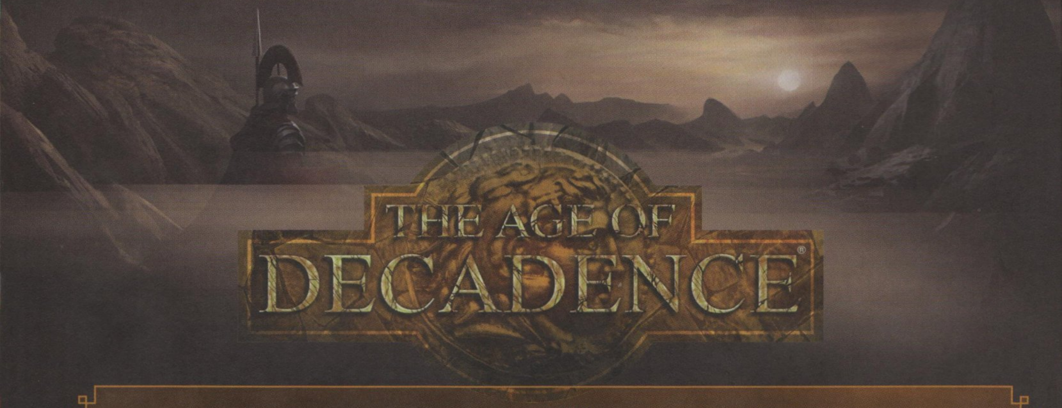
A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: WYJWCYHR

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Smart Security 8-as verzióját. A jelen számunkban található kód 2017. március 15-éig érvényes.

A RÓMAI BIRODALOM BUKÁSA MÁSKÉPP



[ÍRTA TENEBRA]

Az utóbbi években visszajöttek, láttak és győztek is a keményvonalas szerepjátékok. Ezt az új hullámot lovagolta meg az ókori Rómát megidéző remek posztapokaliptikus sci-fi, a The Age of Decadence, amit most a Guru olvasói is kipróbálhatnak.

A nagy játékfejlesztő stúdiók közül sokan megpróbálkoztak az igazi szerepjátékok feltámasztásával, ám a keményvonalas RPG-rajongókat a Bethesda Fallout-sorozata vagy a BioWare nagyobb kihívást nyújtó első Dragon Age-e sem elégítette ki. Nem úgy a jellemzően közösségi finanszírozású címek, mint a Wasteland 2, a Pillars of Eternity, a Divinity: Original Sin vagy a Torment: Tides of Numenera, melyek a hőskorszak szöveges, sok gondolkodást és újrajátszást igénylő RPG-inek örökségét vitték tovább. A formula szerencsére sikeresnek bizonyult, és a Dark Souls-széria mellett ezek a játékok bizonyították be, hogy van értelme nehéz, mégis nagy sikerélményben részesítő interaktív történeteket is gyártani. Ehhez a trendhez csatlakozott 2015-ben a független Iron Tower Studio a The Age of Decadence-szel, mely nem ismer kegyelmet, ha a játékos szívatásáról van szó, ugyanakkor a szenvedésekért cserébe remek, egyedi fejlődésrendszerrel, izgalmas világgal és cselekménnyel, valamint számos újrajátszást ösztönző játékelemmel jutalmazza a kitartó gamereket.

Láttam, ő vitte el az új PC Gurut, fogják meg! Hogy ezt kell megérnem, már az ember olvasnivalója sincs az utcán biztonságban.

ADATOK

KIADÓ
Iron Tower Studio

FEJLESZTŐ
Iron Tower Studio

MŰFAJ
szerepjáték

INFO

A The Age of Decadence 2015. október 14-én jelent meg PC-re, Steamen 19,99 euróba, vagyis nagyjából 6200 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 3 GB RAM, 1 GB DirectX 9.0c-kompatibilis VGA, 2 GB szabad hely.

A TÖRTÉNELEM ISMÉTLI ÖNMAGÁT

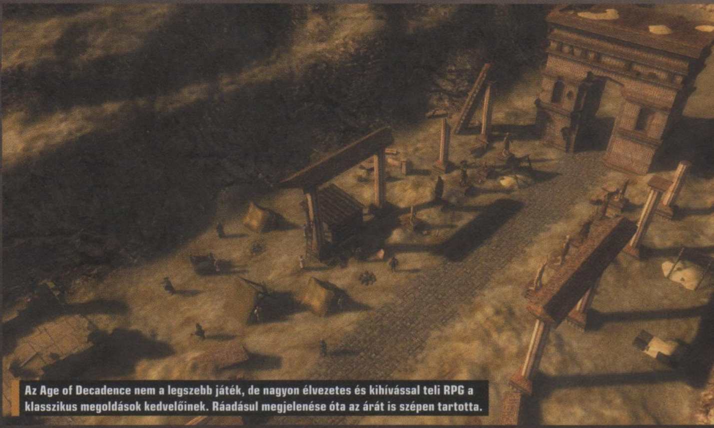
Az Age of Decadence rendkívül tartalmas szerepjáték, ám még így is háttértörténete és cselekményvilága a legérdekesebb. Az Iron Tower Studio alkotása ebben a tekintetben sok hasonlóságot mutat a tavaly megjelent Tormenttel, minthogy csak látszólag játszódik az ókori Róma fantasy-változatában, valójából egy posztapokaliptikus sci-firől beszélünk. Az Age of Decadence-ben is egy hatalmas háború, konkrétan a Qantari nevű lények támadása pusztította el a Birodalmat, azonban mint a Tormentben, úgy az AoD-ban is fellelhetők a korábbi civilizációk csúcstechnológiáira utaló nyomok. Ezek kutatásával foglalkoznak a Loremaster nevű tudóskarakterek, akiknek persze nem könnyű az élete. Hiszen az Age of Decadence-ben nagyjából olyan állapotok uralkodnak, mint a valódi Római Birodalom bukása után: vannak frakciók, melyek egy-egy város vagy terület felett uralkodnak, ám valódi rend nincs, banditák, orgyilkosok fosztogatják a kereskedőket, és a hatalom képviselői is szívesen hunynak szemet a szemétségek felett, ha érdekük éppen úgy kívánja. Az AoD sötét világából következik, hogy nem is nagyon szabad klasszikus, romantikus világmegmentős történetre számítani, mivel bármilyen karaktert indítunk, az alapvetően valamelyik cseppet sem nemes célú frakció (például a sunyi kereskedőket tömörítő Commercium vagy az orgyilkosok csoportja, a beszédes nevű Boatmen of Styx) tagjaként kénytelen majd tevékenykedni. Persze van lehetőségünk letérni az általuk kijelölt útról (mondjuk ilyenkor számítsunk arra, hogy berágnak ránk), ám az Age of Decadence története és világa annyira komplex, hogy lehetetlenség olyan döntéseket hozni, melyekkel nem bántunk valakit. Mint az életben: mindennek van előnye és hátránya is, a Jó és a Rossz csak a mesékben létezik.

A sztori egyébként roppantmód érdekfeszítő, és zseniális húzás, hogy ahány karaktert indítunk, annyiféle történet-alternatívát ismerünk meg. Persze a fő küldetésünk adott, melyet a House Daratan nevű frakció vezetőjétől, a hataloméhes, de mézes-mázos Lord Antidastól kapunk: van egy régi térkép, amely az ősi Templomnak nevezett tiltott területre vezet. Ám hogy ide miként jutunk el, az attól függ, milyen karaktert indítunk. Zsoldosként például egy kereskedő testőrei vagyunk, míg ha Kereskedővel játszunk, akkor éppen mi leszünk azok, akik védelemre szorulnak. Ha pedig a Tolvaj szimpatikus, akkor vele bujkálunk, menekülünk, a fanatikusok által kézben tartott Ganezzarban a föld alatt kell tevékenykednünk. És így tovább. Elképesztően érdekfeszítőek ezek az intrikákkal és szemét árulásokkal teli mikrotörténetek, jóllehet, amúgy a fő cselekményszál fordulatai a legérdekesebbek (oké, aki már ismeri a Tormentet, az annyira talán nem fog meglepődni).

Az Age of Decadence az a klasszikus RPG, aminél mindent jól meg kell gondolni, már azt is, egyáltalán milyen karaktert indítunk.

GYAKORLAT TESZI A MESTERT

Az Age of Decadence világa, története és karakterei tehát kiválóak, azonban a játéknak cseppet sem kell szégyenkeznie, ha maga a játékmenet kerül szóba. Klasszikus értelemben vett szintlépés nincs,



Az Age of Decadence nem a legszebb játék, de nagyon élvezetes és kihívással teli RPG a klasszikus megoldások kedvelőinek. Ráadásul megjelenése óta az árát is szépen tartotta.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindösszesze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

hanem mint a valóságban, a skillhasználattal (például sikerül rávenni egy megbízónk riválisát szép szóval, hogy tűnjön el a városból) gyarapodnak pontjaink, melyeket tetszés szerint eloszthatunk készségeinkre.

És az Iron Tower Studio műve tényleg keményvonalas szerepjáték, melyet első-második nekifutásra nem fogunk kiismerni, sőt még a következő oldalakon található tippek-trükkök elolvasása után is biztosan legalább egyszer újra kell majd kezdenetek a játékot. Igen, az AoD a Fallout, a Baldur's Gate vagy az Icewind Dale örököse, a karaktergenerálással el lehet bíbelődni, főleg, ha nem egy előre meghatározott hőst, hanem mondjuk egy szabadabban alakítható Csavargót szeretnénk indítani. És itt nem arra kell gondolni, mint a The Elder Scrolls-játékok esetében, hogy egy The Sims-szerű hősszerkesztőben még a legkisebb ráncokat is formálhatjuk, az AoD nem erről szól (bár a bőrszínt és a testszőrzetet lehet benne változtatni). Itt keményen matekozni fogunk, ha megértjük, mitől függ az, hogy eltaláljuk-e harc közben az ellent vagy sem.

Jóllehet, a harcos és a szociális skilleket nem véletlenül választották szét markánsan a fejlesztők, mivel az Age of Decadence a klasszikus Fallout-epizódokhoz hasonlóan végigjátszható egyetlen pörölycsapás nélkül is. Tolvajként, Loremasterként (afféle tudósok) és Kereskedőként a jó beszélőke vagy a mesteri osonás elengedhetetlen, de a Praetorok is inkább hatalmukra és megjelenésükre, semmint harci tudásukra alapoznak. Persze a Kereskedők és a Loremasterek is tartanak maguknál tőrt vagy íjat, de esetükben jobb, ha inkább az eszük vág.

BIRODALOMÉPÍTÉS TŰZZEL-VASSAL

Ugyanakkor a karddal és tőrrel dolgozó Zsoldosnak és az Orgyilkosnak sem árt, ha kicsit szociálisan érzékeny, mert az Age of Decadence legkevésbé igazságos része a harc. A játék amúgy sem könnyű, bár ha kiismertük a sajátosságait, már egyszerűbb dolgunk lesz. Azonban ha összecsapásokra kerül a sor, akkor még egy küzdelemorientált hőssel is nagyon sokat fogunk izzadni.
A körökre osztott, leginkább a Falloutokat idéző csetepaték során minden karakternek ugyanolyan esélyei vannak, mivel az NPC-k hozzánk hasonló skillekkel és fegyverekkel-páncélokkal rendelkeznek. Csapásainkat pedig az ellen különböző testrészeire összpontosíthatjuk, és a fő fegyverek (íj, kard, balta, pöröly stb.) mellett különböző trükköket (háló, savas folyadék, mérgek) is bevethetünk. Ám az tény, hogy a legtöbb esetben túlerővel szembesülünk, és ha kapunk is társakat (alapjáraton egyedül vagyunk), bizony könnyen a földbe döngöl minket az ellen. Így olykor sajnos a szerencsén is múlik a győzelmünk. Ez pedig könnyen okozhat frusztrációt, de feladni semmiképp sem szabad! Ezért is javasoljuk, hogy a következő két oldalon olvassátok el tippjeinket!

Emellett nyilván az Age of Decadence-re nem a csúnyácska és steril grafikája miatt fogunk szívesen emlékezni, minthogy a játék készítői szerencsétlen módon már nem merték bevállalni az izometrikus látványvilágot, a zoomolási lehetőség pedig kifejezetten öngól ebben a baltával faragott figurákkal teli háromdimenziós posztapokaliptikus Rómában. Ám az AoD belső értékei felbecsülhetetlenek a mai fősodor lagymatag, csilivili akció-szerepjátékaival szemben, így reméljük, ti is jól szórakoztok majd mellette.

Útmutató kezdő intrikusoknak

Tippek-trükkök az Age of Decadence végigjátszásához

A Guru aktuális teljes játéka nem ígér könnyű győzelmet, de meghálálja a belefektetett időt és energiát. Hogy ne szegje kedveteket a nagyszerű The Age of Decadence nehézsége, teszünk némi útravalót a batyutokba a hosszú és veszélyekkel teli kalandra.

Habár a The Age of Decadence-ben folytatott kalandozásaink során kapunk tippeket a karakterfejlesztéssel és a harccal kapcsolatban, valamint lehetőségünk van tréningezni is, semmi nincs a szánkba rágva, alapjáraton magunknak kell kitapasztalni, melyik karakterosztállyal merre érdemes elindulni. A következő pár oldalon azoknak szeretnénk néhány támpontot nyújtani, akiket érdekel az Age of Decadence, ám elakadtak valahol, vagy csak tanácstalanok a karakterkészítéskor arcukba csapódó statisztika- és skillcunamit látva.

ÍGY NEVELD A HŐSÖDET!

Az The Age of Decadence-ben nyolc karakterosztály közül válogathatunk. A Csavargót (Drifter) teljesen szabadon alakíthatjuk, a többi karakter alapstatisztikái viszont előre meghatározottak, habár a merészebbek megpiszkálhatják azokat is. Akik most ismerkednek a játékkal, azoknak tanácsosabb Zsoldost (Mercenary) vagy Kereskedőt (Merchant) indítani. A Zsoldos értelemszerűen a legjobb harcos, aki főleg baltával vagy pöröllyel a leghatékonyabb (kizárólag ezekkel lehet az erős páncélzatú vagy pajzsos ellenfeleket kiütni), és nála az agresszív készségekre, valamint a védelemre (kétkezes harcosnál a Dodge-ra, pajzsos Zsoldos esetében a Blockra) költsünk! Ezzel szemben a gazdag Commercium nevű frakció által támogatott Kereskedő a szociális skilleket részesíti előnyben, így nála a Persuasiont, a Streetwise-t, a Tradinget vagy az Impersonate-et ideális erősíteni, hogy nyájas szavakkal és a kövér tárcájával nyerj meg másokat. Nem annyira nehéz egyengetni a Praetor útját sem, minthogy inkább tekintélyével arat sikereket. Persze a Praetor ért az egykezes kardokhoz és a pajzsokhoz is, de azért ne ezekre, hanem a szociális skillekre gyúrjunk nála, és akkor vele is viszonylag gördülékeny és élvezetes játékra számíthatunk.

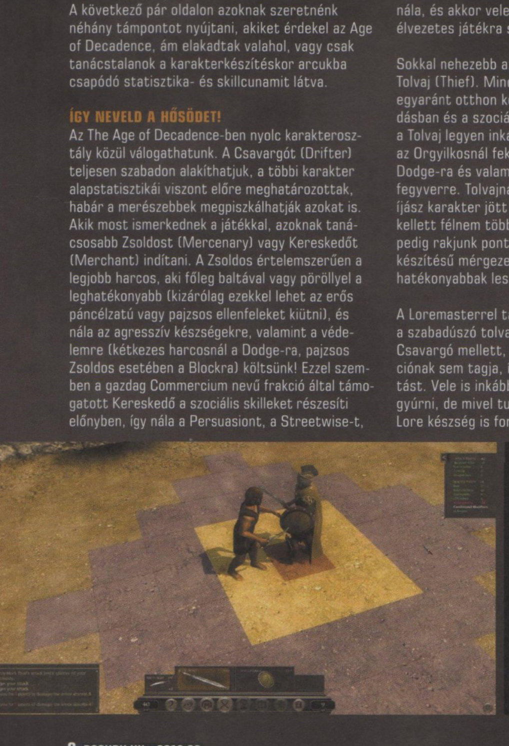
Sokkal nehezebb az Orgyilkos (Assassin) és a Tolvaj (Thief). Mindkét karakter jellemzője, hogy egyaránt otthon kell lenniük a harcban, a lopakodásban és a szociális készségekben. A kettő közül a Tolvaj legyen inkább a beszélős karakter, míg az Orgyilkosnál fektessünk nagyobb hangsúlyt a Dodge-ra és valamilyen távolsági vagy közelharci fegyverre. Tolvajnál nekem személy szerint az íjász karakter jött be, így magas szinten nem kellett félnem több ellenféltől sem. Orgyilkosnál pedig rakjunk pontokat az Alchemyre, mivel saját készítésű mérgezett nyíllal vagy tőrrel sokkal hatékonyabbak leszünk.

A Loremasterrel talán a legnehezebb a játék a szabadúszó tolvaj Szélhámos (Grifter) és a Csavargó mellett, mivel egyik céhnek és frakciónak sem tagja, így nem is kap sok támogatást. Vele is inkább a szociális skillekre érdemes gyúrni, de mivel tudósról van szó, a Craft és a Lore készség is fontos az esetében.

HASZNOS ÉS HASZONTALAN TUDÁS

Mint sok más szerepjátékban, úgy a The Age of Decadence-ben is vannak nagyon fontos és kevésbé hasznos készségek. Természetesen alaptulajdonságaink (Erő, Ügyesség, Percepció, Állóképesség, Intelligencia, Karizma) határozzák meg, mire rakhatunk pontot. Így például az Ügyesség és a Percepció a Dodge-hoz vagy az Íjászathoz elengedhetetlen, a magas Intelligencia és Karizma pedig a jó beszélőkéhez és az erélyes fellépéshez szükséges. Az AoD-nál a trükk az, hogy minden készségnek van egy szintje (Level) és egy értéke (Rating): minél magasabb egy skill szintje, annál nagyobb lesz az értéke, vagyis több pontot kell rákölteni a fejlődés során. Így az Age of Decadence-ben fontos a specializáció, mivel ha mindenesek akarunk lenni, túl sok hülyeségre költünk, és nem lesz hatékony a karakterünk. Ezért indulásnál válasszunk ki 2 harci skillt és 2, legfeljebb 3 szociális készséget! A harci tudásnál mindenképp rakjunk a defenzív skillek közül a Dodge-ra vagy a Blockra, (kétkezesek, íjászok előbbire, pajzsosok utóbbira), valamint 1 db fegyverskillt is válasszunk!

A szociális skillek közül egyértelműen a Persuasion (logikai érvelés) és a Streetwise (manipuláció, keménykedés) a leghasznosabbak, mivel ezek az általános meggyőzést képviselik. Nem rossz az Etiquette (a kifinomult manipuláció), ám mivel nagyon gyakran kell kőbunkókra a



A karakter kialakítása az egyik legfontosabb feladat az indításnál, elsőre pedig mindenképpen a Zsoldost tudjuk ajánlani.

Hiába a nagy páncél, az erős vért, elvégre az íjásznak csak egy kis hézagot kell találnia ahhoz, hogy elvérezzen az ellenfél.

szavak erejével hatni, én az előbbi kettőt használhatóbbnak találtam. Elsőre az Impersonate is vonzó, azonban ezzel az a baj, hogy egyfelől viszonylag magas Persuasionnel együtt hatékony, másfelől a cselekmény során relatíve kevés alkalommal lehet mások személyazonosságát felvenni.

Ha Tolvaj vagy Orgyilkos karaktert indítunk, elengedhetetlen a lopakodás (Sneak), mert ezzel a készséggel bárhová bejuthatunk észrevétlenül, és mind a sztoriban, mind a küldetések során gyakran szükségünk lehet rá. Az alkímia fontosságát már hangsúlyoztuk, az említett osztályoknál majdnem kötelező. A Lockpicking (zárnyitás), a Steal (lopás) vagy a Traps (csapdák) viszont nem létfontosságúak, legfeljebb a zárnyitás érdemel néhány pontot. És én a tárgykészítésnek (Crafting) sem vettem nagy hasznát, mivel az igazán különleges cuccokat megkaptam küldetésekből vagy bizonyos kereskedőktől. Viszont az ősi gépek és zárak működésének megértéséhez nem rossz a tárgykészítés, sokkal használhatóbb, mint a kizárólag a tudósoknak javasolt Lore. A kereskedés (Trading) sem rossz alkudozáskor, ám mivel lesz elég pénzünk, a bevásárláshoz nem elengedhetetlen.

HOGY NE EZ A HARC LEGYEN A VÉGSŐ

A The Age of Deacadence legnehezebb része a harc, melyre, ha ügyesek vagyunk, nem is nagyon kerül sor, de bizonyos karakterekkel (Zsoldos, Tolvaj, Orgyilkos) így is elkerülhetetlen. Azt tudni kell az AoD-ről, hogy a sikeres találat (THC) a mi támadási értékünk és az ellenség védelmének különbségéből áll össze, viszont profi játékosok rájöttek a rendszer egy alapvető problémájára, mely miatt a képlet bonyolódik. Vagyis ha mi a defenzív skillekre gyúrunk, akkor arányosan növekszik a védelmünk. Ha viszont az offenzív készségeket ugyanilyen tempóban fejlesztjük, egy idő után kevésbé lesz hatékony a támadásunk. Ezért a keménymag azt javasolja, hogy 2:4 legyen a támadó és a védelmet biztosító készségek aránya (például ha a kard 2-es szinten van, a blokkolás 4-es legyen).

Emellett azt is érdemes tudni, hogy valósághű módon az Age of Decadence-ben nem feltétlenül előny a brutális páncél. Ugyanis minden vértnek van a csapásállóság (Damage Resistance) mellett büntetőpontja is, így minél magasabb védelmet biztosít, annál kevesebb lépéspontunk (AP) lesz a körökre osztott harc során, aminek hála gyorsan fűbe lehet harapni.

Nehézpáncélzatú vagy pajzsos ellenfelekkel szemben ugyan a kalapács a hatékony, azonban ne aggódjunk, ha csak kardunk, tőrünk vagy nyílvesszőnk van. Az Age of Decadence-ben lehetséges az ellent kivéreztetni, ha egy jól irányzott döféssel elmetsszük valamelyik verőerét a megfelelő speciális támadás segítségével.

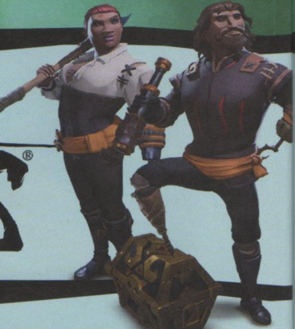
Továbbá igencsak érdemes kihasználni a mesterséges intelligencia, illetve a körökre osztott, négyzetrácsokból álló harcrendszer bakijait. Ha kettőnél többen rontanak ránk, és ügyesen helyezkedünk, nem kell félnünk akár 10 gazfickótól sem, mivel a megfelelő pozícióban (például egy épület szűk bejáratban) csak egyesével tudnak támadni. És azt nem kell ecsetelni, mekkora előnyt jelent, ha egyszerre csak egyvalaki üt minket.

És általában igaz, hogy az Age of Decadence-ben nem érdemes minden egyes skillpontot azonnal elosztani. Igen, korábban éppen azt írtam, hogy specializálódni érdemes, és a fő skilljeink esetében így is kell eljárni, azonban lesznek szituációk, melyek miatt be kell áldoznunk némi SP-t a siker érdekében. Ezért is érdemes raktározni 20-30 pontot, hogy tudjunk miből gazdálkodni, ha SOS szükségünk van egy adott készségre.

Végül pedig általános tanácsom az, hogy első nekifutásra ne akarjatok mindent megoldani, illetve mindent felfedezni! A The Age of Decadence éppen úgy lett kitalálva, hogy többször végig kelljen rajta menni más-más karakterekkel, a világról csak így kapunk teljes képet. Például egy Praetorral nem nagyon fogunk eljutni a Maadoran város egyik kerületében tátongó titokzatos kráterbe, mivel csak a Slum nevű tolvajtanyán keresztül juthatunk el oda, ám túl sok ellenség fogja itt utunkat állni. Ha viszont indítunk egy Tolvajt, őt már szívesen látják a haverok, és kisegítik az ellenséges bandákkal szemben.

HORGONYT FEL!

Sea of Thieves



[ÍRTA **MCMACKO**]

Méltánytalanul kevésszer nyúlnak a játékfejlesztők a tengerészek és kalózok életéhez. A Rare hosszú évek óta csücsül a Sea of Thieves kooperatív kalandján, és most végre a bétának köszönhetően mi is hajóra szálltunk, hogy összeharácsoljuk a hét tenger kincsét.

Nincs könnyű dolga a Microsoftnak. Bár az Xbox One X teljesítménye elég tisztességes húzásként került fel a 2017-es naptárra, azért az exkluzív megjelenések hiányát minden egyes alkalommal felróják a konzolháborúban edződött véleményvezérek.

Az MS aztán tovább borzolta a konzolos játékosok idegeit azzal, hogy jó pár platformspecifikus játékot megosztott a Windows 10-es tábor gamereivel is (tegyük szívünkre a kezünket, ezzel különösebb bajunk azért nem lehetett). Mára persze legalább ez a hullám elcsendesedett, maradt viszont az áhítatos várakozás az MS játékaira, hiszen minden más fronton gyakorlatilag exkluzív-áradattal kényeztetik az adott platformok rajongóit.

Most egy olyan program bétájához volt szerencsénk, amely egyrészt tényleg képes lehet arra, hogy a Microsoft renoméját kicsit visszatornássza a gigászok közötti csata magasabb síkjára, másrészt pedig a legendás Rare fejlesztőcsapata is bizonyíthatja, hogy évtizedekre visszanyúló talentumuk nem őrlődött fel a gigavállalat fogaskerekei között.

EZER ÁRBÓC ÉS VITORLA!

Tudjátok mi az egyik legkirályabb dolog a Sea of Thievesben? Az, hogy egy olyan környezetbe invitál minket, ahol mi játékosok csak ritkán kötünk ki (a szó legszorosabb értelmében, hehe). Mit szólnátok ahhoz, ha pár cimbora társaságában ébrednétek egy karibi idillt idéző kis sziget kocsmájában? Odakinn sutyorog a szél, az ablakból már látszik a kék tenger és a rajta ringó kis hajó. Fentről a sirályok danolásznak, a háttérből harmonikán húzzák a legkedvesebb tengerész nótákat, a csapat pedig jókedvvel vághat neki a következő küldetésnek!

Küldetésnek? Harr! Bizony, egy kalózcsapat ugyanis akkor sem tenghet-lenghet, ha rászakadt Neptunusz összes aranya! A kéklő vizek és a hullámok ugyanis olyan szigetecskékhez vezetnek, amelyek további kincseket rejtenek – aki pedig egyszer rákapott az arany ízére, az bizony utána már haláláig hajtani fogja majd az újabb és újabb tallérhegyeket!

Pláne így van ez, ha jó a társaság, és mindenki tudja a dolgát. A csapat egyik tagja a tábor közepén ácsingózó aranyéhes kereskedőtől hozza a jó hírt, azaz a küldetésre való felhívást. A többiek már meg is szavazták a missziót. Sőt, készítik a hajót, és mivel minden koma kedvére való a jó fogás híre, ezért már az útvonal terve is alakul a tengeri térképen. Kibomlik a vitorla, fordul a kormánykerék, és már suhan is a társaság a kincset rejtő szigetre.

Hosszú álomból ébred a Rare, hogy egy kalózmesével kápráztassa el a játékosokat. Vajon jó szelet kapnak?

Menet közben aztán történhetnek fennforgások. Például valaki vízbe esik, a hajót megtámadja egy másik csapat kalóz a loot reményében, vagy éppen sziklának csapódik a lélekvesztő, és aztán a kormányos azon töri a fejét, hogy a többiekkel vizet merjen a hajó gyomrából, vagy inkább deszkázza a lékeket. Egy összeszokott társaságnál azonban az ilyen huncutságok sem jelenthetnek nagy akadályt, a hajóról pedig már látszik is a sziget! Horgonyt le, uzsgyi a partra, ahol rövid kolbászolás, hordófosztogatás és csontvázirtás után feltárul annak a bizonyos X-nek a helye. Majd jöhet az ásás, a ládával való visszacaplatás, a cápák kerülgetése a vízben, végül felcsendülhet a nóta a fedélzetre hanyagul lehajított kincs mellett. A központba visszaérve aztán a csapat minden tagjának megduzzad a tallérokat rejtegető szütyője, és némi pihenés, feltankolás, szépítkezés után kezdődhet minden

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Rare

MŰFAJ
kooperatív akció/kaland

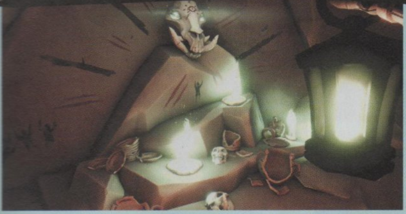
MEGJELENÉS
2018.03.20.

STÍLUSMINTA

Sid Meier's Pirates!
2004 (2K GAMES)

Dead Island
2011 (DEEP SILVER)

Nem lenne jó móka alfélen lőni szerencsétlen matrózt, bár tény, kizárólag az ő szemszögéből volna rossz vicc.



A vihar mit sem számít egy minden fókahájjal megkent tengeri ördögnek, akarom mondani mackónak.

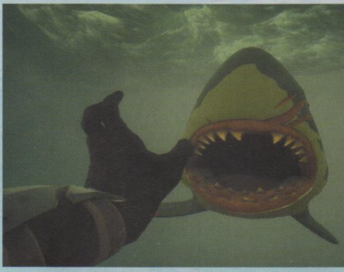
elölről… Nagyjából így néz ki egy átlagos óra a Sea of Thieves játékmenete során. A Rare nagyon jó érzékkel szedte össze azokat az elemeket, amelyek egyszerre idézik a romantizált kalózlét gyerekkorunk óta imádott elemeit, és az ehhez tartozó atmoszféra legkiemelkedőbb stílusjegyeit. Mondhatni a Rare-zsenialitás végre-valahára ismét olyan formában kerülhet az asztalra, amelyre bizony nagyon régóta nem volt példa.

TENGERIBETEGSÉG

Pedig az egész történet nagyon nehézkesen kezdődik. A bétában jellemzően háromféleképp indulhattunk a tengernek: egyedül, kis csapatban (1-2 fő), vagy négyfős, fullos legénységgel. Induláskor nyilván mindenki a szóló módot választja, révén ismeretlenek előtt nem nagyon akarunk beégni a bénázással. A játékmenet finomságaival meg úgyis jobb egyedül elszöszmötölni, mint egy kompánia idejét rabolni a mihaszna ügyetlenkedéssel – gondolhatja magában a naiv kalóz.

A cikkíró első két-három a játékban töltött órája konkrétan azzal ment el, hogy megpróbálta kisilabizálni, miként is működik ez az egész kóceráj. Nagy hiányossága a bétának, hogy semmi, de szinte tényleg semmi iránymutatást nem adott a játékmenet apróságait, az irányítást, vagy éppen a haladás mibenlétét illetően. Így marad a próbálkozás, ami sok ismerős játékost elkedvetlenített a közelünkben.

Nagy tanulság: a fejlesztőbrigád vagy applikál egy korrekt kis tutorialt a végleges játékba, vagy már most készülhetnek a felháborodottak hadára. Mi inkább csendben azt javasoljuk a béta tapasztalatai alapján, hogy egy headsettel a fejünkön csapódjunk a többiekhez, akiktől (bénázás ide vagy oda), hamar el lehet tanulni a lényegi apróságokat.

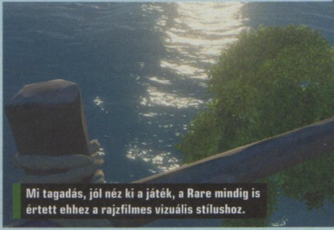


TOLVAJOK, TENGERRE!

Például azt, hogy miként működik a küldetésrendszer. Vagy azt, hogy mit kell tennünk, ha baj van a hajón, esetleg kitör a vész a szárazföldön. Máskor a rébuszokban érkező küldetésleírások értelmezésében, vagy a csontik elleni vagdalkozásban, alap taktikákban segíthetnek a társak. A profibbaktól eltanulhatunk horgonyzási trükköket, vagy éjszakai lopakodást elősegítő okosságokat is. Merthogy a Sea of Thieves tényleg társas szórakozás. Bár a játék ezt-azt egyedül is megmutat magából, azért egy jó partiban egészen más húzása van a kalandozásnak. Már egy plusz fő társaságában

Ritka jó játékok

A PC-s közönségnek kevésbé csenghet ismerősen a Rare fejlesztőcsapat neve, mint mondjuk az ős-konzolosoknak. Pedig a brit zsenik jóformán harminckét éve ott vannak az ipar legjobbjai között. A Nintendóval közösködve eltöltött évek során végérvényesen bebetonozták magukat a játékpanteon legmagasabb szintjeire, a Microsofthoz való átnyergelés után pedig sokan leírták a csapatot. Holott ezen a platformon is történtek nagyon izgalmas dolgok, elég csak a Kinect húzócímeit, a Kameót vagy a Viva Piñatát megemlíteni. Ha tisztába akarsz kerülni a nagynevű társaság múltbéli dolgaival, akkor ugorj bele Xbox One platformon a Rare Replay gyűjteménybe (2015/09-es Guru), vagy nézelődj, mondjuk, a Wii U/3DS Virtual Console kínálatában (a Donkey Kong Country-trilógiát ki ne hagyd)!

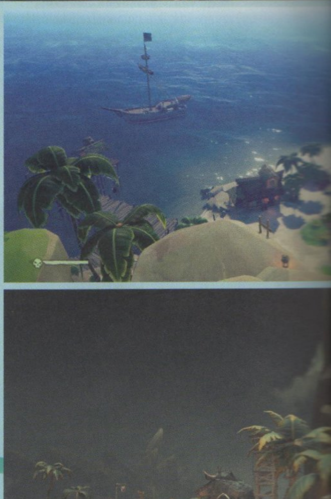


Mi tagadás, jól néz ki a játék, a Rare mindig is értett ehhez a rajzfilmes vizuális stílushoz.

egész más lesz a buli, hiszen egy szájtátós naplemente, egy nótázós hullámhasítás, vagy a csontik távcsövessel való tizedelése is izgalmasabb, ha közben megoszthatjuk az élményt és a dumavonalat valaki mással is. Az is fokozza a mókafakort, hogy sokszor bejön a random tényező. Azaz egy küldetés újrajátszása soha nem fogja pontosan ugyanazt a megoldásmenetet szolgáltatni, hiszen más lehet a célsziget, és más lesz a nagy piros X helye is a térképen. A starthelyzet lokációja is variálódik egyes újratöltéseknél; ezzel viszont csak az a gond, hogy a szigetek alapjaiban ugyanazok maradnak még a sokadik látogatás során is.

Az is furcsa, hogy a szokásos kraftolós rendszer, és a mindenféle gyűjtögethető kütyük szisztémája majdnem teljesen hiányzott a bétából. Vannak ugyan deszkák, banánok, ágyúgolyók, de mostanában a megszokottnál kicsit sekélyesebb a tárgyak rendszere. A pénzügyeket tekintve jelenleg az látszódik, hogy az arany lesz a fő valuta a játékban. A bemutató során egyelőre nem könyökölt ki a mikrotranzakciós elvrendszer, de ha nagyon akarja a Rare, akkor azért beillesztheti a készpénzes vásárlást az ügymenet gyorsítása érdekében. A béta változatban a kalandunk elején amúgy csak újabb küldetéseket és kozmetikai cuccokat (értsd: ruhát, cipőt, díszesebb ásót és cirádával kirakott iránytűt) vásárolhattunk magunknak, és ha sok aranyat spájzoltunk, akkor egy jókora mordállyal is gazdagodhatott a fegyverkészletünk. A központokban persze vannak olyan boltok, amelyekhez érdemi hozzáférést még nem kaptunk, így ezek teljes körű funkciójáról feltételezhetően csak a végleges változat megjelenése után tudunk majd nyilatkozni.

Persze a tesztelt bétaváltozatnak akadtak további korlátai is. Bár már most sejthető, hogy a küldetésrendszer miféle bónusz apróságokkal tudja megbolondítani az aranyhajhászást, azért ha csak és kizárólag fetch-questeket (azaz menj ide, majd hozd vissza a küldetéseket) tud majd a program felsorakoztatni, akkor tényleg csak a haveri társaság együttléte fogja hajtani a vért az ereinkben. Szerencsére a készítők nem lőttek el minden puskaport a bétában, és már most lehet arról hallani, hogy a teljes tartalomnak csak a töredéke szerepelt az aktuális próbakörben. Az aranygyűjtögető céh



Egy hajókormányos mindennapjai

Hja, kérem! Egy tengerész élete nem csak játékból, italozásból és a hajótesten történő dajdajozásból áll! A Sea of Thieves fedélzetén a játékos egyszerre lehet hajókormányos, vizet merítő tengeri kutya, vagy az árboc tetejéről harangozó megfigyelő. Kicsi sajkánkat, vagy nagyobb hullámszelőnket alapvetően a kormánnyal irányíthatjuk, de a széljárásnak megfelelően a vitorla szögét, elvárt sebesség függvényében pedig a vitorla leeresztési szintjét is tudjuk kezelni. Külön ponton tudjuk a horgonyt felhúzni, de egy „parkírozás" során a leeresztést is jó ütemben kell indítanunk. Bár a játék hajóit egyetlen ember is el tudja irányítani, mégis az a tuti, amikor több tengerész, azaz egy kétfős vagy négyfős csapat dolgozik a tengerjáró navigálásán.

Megosztott vizeken

Bár sokan nehezen tudják elhelyezni a Sea of Thievest a zsánerkavalkád tengerén, annyit elárulhatunk, hogy nem klasszikus értelemben vett MMO-ról van szó, sokkal inkább megosztott világú kooperatív kalandozásról. Ez azt jelenti, hogy a kis csapatunk ugye magában szeli a habokat, de a tengereken más legénység is jelen lehet a saját hajójával. A játék egyik legizgalmasabb része, amikor ezek a csapatok találkoznak, hiszen a loot reményében ilyenkor minden böcsületes kalóz vérszemet kap. Aztán jöhet a kergetőzés, az ágyúzás, a díszes győzelem, vagy a csúfos vereség…

mellett elvileg a szörnyvadászok és a kereskedők is bejönnek majd a végleges változat megjelenésére. Ez biztató, bár jó volna olyanokat is látni például, hogy random események történnek a tengeren. Hogy az egyes szigetek látképe és kulcslokációi esetleg másodjára vagy harmadjára is tudnak még izgalmakat tartogatni. Vagy azt, hogy a küldetésrendszer olyan színes pillanatokat is tartogat majd, amit egy MMO-ban raidnek hívunk egy méretes főnökharccal a buli végén. Erre utaló jeleket is találni, de azért várjuk ki a megjelenést a grogos hordó mámoros elfogyasztása előtt.

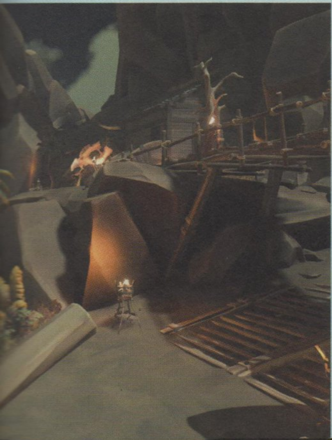
FÉLSZEMŰKÉNT IS GYÖNYÖRŰ

Legyen a kezed helyén Hook-horog és takarja fél szemedet halálfejjel díszített szemfödő, a Sea of Thieves grafikáját minimum a gyönyörű skatulyába fogod elhelyezni. Oké, a homokban szétszóródott kagylócskákról, meg a néha a PlayStation 2 korszakát idéző pálmalombokról talán jobb is, ha nem beszélünk, de ilyen vízmodellezést, naplementét, éjszakai holdfényt és égi látványt szerintem nem sokan pipáltunk még videojátékban. Ahogy az egyik kalóztársam fogalmazott (roppant frappánsan): a játék hihetetlenül fotogén.

Az ember szinte le sem áll a screenshotok készítésével, annyira brutálisan látványos tud lenni egy napfény által rózsaszínre festett horizont, vagy a piacvezető hullámzás szemkiszúróan durva mozgása. Komoly erőfeszítések kellhettek ahhoz, hogy a Rare-nél az Unreal motorból a szokásostól ennyire eltérő stíluskavalkádot hozzanak össze. A játék egyszerre idézi, mondjuk, a klasszikus Monkey Island-epizódok rajzfilmes látványvilágát, és egyidejűleg mixel olyan dolgokat az összképbe, ami után, mondjuk, még a Naughty Dog grafikus csapata is büszkén döngetné a mellét. Még egyszer mondjuk: a furcsán egyszerű díszletrészletek, vagy a 2004-es Galleont (Nem ismered? Járj utána, mert kifejezetten érdekes története van a játék megjelenésének!) idéző arcok és karaktermodellek tényleg jajgatásra adhatnak okot. De itt nem ezeken van a hangsúly, hanem a tág játéktér hangulatfokozó megoldásain!

MESSZELÁTÓ TÁVCSŐ

A Microsoft nagyon sokat tesz fel a Sea of Thieves sikerére, és úgy néz ki, hogy a mutatvány sikerülhet is. Cikkünk tárgya ugyanis kiváló menekülési lehetőség, tipikusan az a játék, amiben az ember szívesen merül el egy nehéz nap végén. Kellően összetett, de nem nő a válladra, és nem vár el tőled agyzsibbasztó odafigyelést. Kellően szépséges és hangulatos, ezáltal minden benne töltött perc (már önmagában az atmoszféra miatt is) élményszámba megy. Ezek mellett ráadásul kellően addiktív is, mert ha rászánod magad a beletanulásba, és esetleg a társaság is összejön egy jó kis hajókázásra, akkor sokszor visszavágyunk majd a kék öblök, rémes éjszakák és szellemes halálok tengerére. A kérdés már csak annyi, így a béta után, hogy a sok pozitívumot kiegészítő végleges tartalom, a jelenleg nagyon halványan derengő magasabb rendű történetszál, vagy a több száz órára visszacsábító tartalmi frissítések és karbantartások rendszeressége feljebb tudja-e majd tuszkolni a játékot a „jó" skatulyából? Mi bízunk benne, hogy március 20-a után egy új klasszikust avathatunk! G



A kalózboltban minden jó kapható, úgy mint TDK Windows és Call of Duty: Nem Lopott Edisön!

SZERELEM SOKADIK VÉRIG

CODE VEIN™

[ÍRTA CHOCHO] Azt hitted, a vámpírtéma mára kimerült? Hogy már mindent láttál? Nos, ideje szögre akasztani a régi toposzokat, na meg bitófára a csillogó vámpírokat, és megismerkedni a jövőt uraló Revenantokkal, akik japán stílusban kaszabolnak le mindent, ami még náluk is rosszabb.

A Demon's Soulst és örökségét számtalanszor méltattuk már a PC Guru hasábjain, főleg mióta a Dark Souls II végre PC-re is elvárt minőségben hozta el az úgynevezett „soulsborne" stílust – így nevezzük a japán FromSofware által kitalált, kihívásra és büntetésre felépített akció-RPG játékmenetet, melyet a már emlegetett szériákon túl a PlayStation-exkluzív Bloodborne ismertetett meg játékosok millióival.

Mivel azonban a Fromon túl is van élet – főleg lelkes másolók képében –, ezért mára külön szubzsánerként kezelendők a Souls-sorozat jellegzetességeire hajazó programok. Noha mobilon és az indie-szcénában Dunát lehet rekeszteni soulsborne-okkal, a nagy kiadók mintha még félnének ezektől a – stílusukból adódóan – kimondottan nehéz játékoktól, így nem sokat jelentenek be; tavaly is csak a Nioh okozott valós extázist a műfaj elhivatott rajongóinak. Sajnos idén sem lesz sok ok az örömre, igaz, egy követőt már megnevezhetünk: ez a Code Vein, amit, mit ad Isten, pont a Dark Soulsok felett bábáskodó Bandai Namco fejleszt és ad ki.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
Bandai Namco Studios

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2018

STÍLUSMINTA

Dark Souls
2012 (BANDAI NAMCO GAMES)

Bloodborne
2015 (SIEE)

VÉRBŐSÉG

A Bandai Namcónál senki sincs közelebb a tűzhöz, már ami a soulsborne-címek alakulását illeti, így a tokiói belső fejlesztőcsapat (elmés nevén „Project Vein") mondhatni első kezű tapasztalatokkal eshetett neki a Code Vein fejlesztésének. Ráadásul a srácok nem ma kezdték, a Japánban roppant népszerű God Eater-játékok alkotóiról beszélünk, akik pontosan tudják, hogyan kell pörgős, de mély akció-szerepjátékokat készíteni. És azt is megmondják, mi hiányzik ebből a

Vámpírok a hangszórón

A játék zenéjének metálos szólamaiért a Vamps nevű banda felelős, akik tavaly szeptemberben jelentették be, hogy együttműködnek a Bandai Namcóval. Aki nem hallott a Vampsről, ne magára vessen: J-rockról van szó, nem egy elterjedt műfaj errefelé, ugyanakkor a srácok idén ünneplik a duó fennállásának tizedik évfordulóját, ami azért elég szép teljesítmény. A tagok (Hyde és K.A.Z.) tapasztalt zenészek, akik a '90-es évek eleje óta aktívak, a Vampset pedig azért alapították, hogy teljesen sajátos hangzással kísérletezzenek. Eddig négy stúdióalbum van a hátuk mögött, a legutóbbi, Underworld címet viselő lemezük tavaly áprilisban jelent meg.

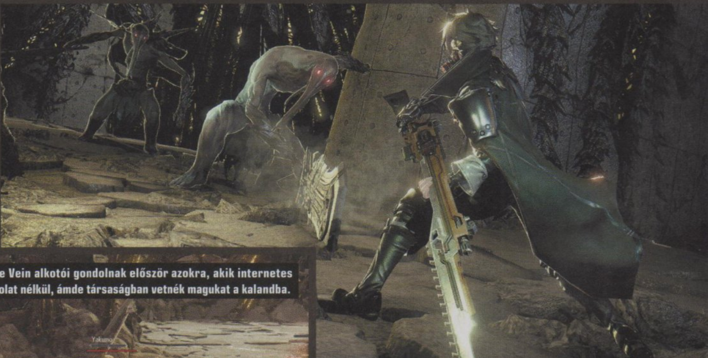
műfajból: a társas játékélmény. A soulsborne-játékok egyik állandó jellemzője ugyanis a magány. Névtelen, anméziás hősünk egyedül bandukol egy lepusztult világban, ahol még egy sima irányjelző táblát sem lehet elolvasni titokzatos rejtjelek fejtegetése nélkül.

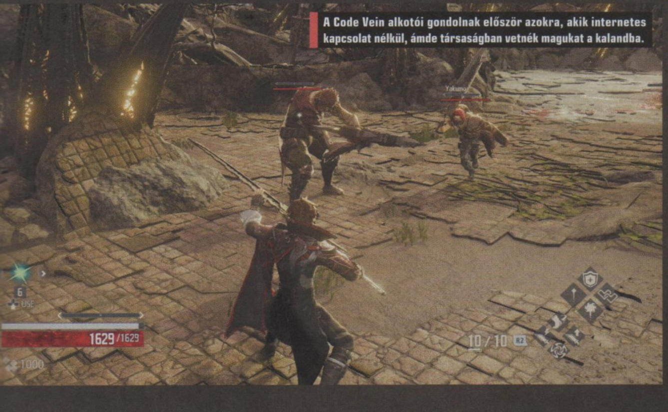
Ez az a pont, ahol a Code Vein a legnagyobb újdonságot nyújtja, itt ugyanis több (eddig öt ismert – lásd a keretes anyagunkat a következő oldalon!) társ közül szegődhet mellénk egy, aki aztán a kaland elejétől a végéig mellettünk maradhat. A társainkat MI irányítja, és bár esélyes, hogy a játék kap aktív co-op játékmódot is, erről a fejlesztők egyelőre nem árultak el részleteket. Amit tudunk, az a gépi cimborák segítőkészsége: mindegyiküknek van egy marék különleges képessége, ezeket pedig akkor vetik be, amikor ők szeretnék, azaz túl sok ráhatásunk nincs a viselkedésükre. Cserébe okosan bánnak a naftával, nem kell pesztrálnunk őket, emellett pedig a magányunkat is elűzik, mert a kaland során folyamatosan beszélnek hozzánk.

Mindegyiküknek saját személyisége van, ennek megfelelően reagálnak a cselekedeteinkre. Például megjegyzik, hogy nem vagyunk túl ügyesek, vagy hogy egy másik taktikával több esélyünk lenne. Mivel pedig az összes szereplő saját múltat és motivációt kapott, így mindannyiukkal más élmény lehet végigjátszani a Code Veint. Ezenfelül a játékmenetet is befolyásolják: mivel részt vesznek a harcokban, ezért mondhatni, könnyítésként szolgálnak, erre pedig szükség is lesz, mert valamirevaló soulsborne-címhez mérten a Code Veinben sem állítható a nehézség. Sőt mikor a játék két fő kreatív alkotóját, Jizuka Keitát és Josimura Hirosit egy esetleges „könnyű fokozatról" kérdezték az újságírók, úgy néztek egymásra, mintha valami súlyos vallásgyalázást hallottak volna: „Nem, a Code Veinben nem lesz nehézségállítás" – felelték; maradnak a társak, vagy ahogy a Namcónál hívják őket: „haverok" (buddy).

Persze, ha már a háttértörténetnél tartunk, érdemes tiszta vért önteni a pohárba: a Code Vein valóban vámpíros játék, de szó sincs Drakula gróf örökségéről, helyette egy posztapokaliptikus urban fantasy sztorit kapunk, ami szerint a jövőben az emberi faj már szinte teljesen kihalt, helyét átvették a vámpírok, vagy, ahogy itt hívják őket, Revenantok. Igen ám, de a vér fogyóban van, ez pedig számos belső feszültséghez vezet, melynek vége a totális háború. Ráadásul a vámpírok jelentős része megőrül az állandó vérszomjtól, és eltorzult szörnyeteggént, úgynevezett „Elveszettként" kódorog a lepusztult világban – ők azok, akik ellenfélként funkcionálnak a pályákon, és akiket a szimplán csak „új fiú"-nak nevezett Revenantunkkal le kell kaszabolnunk. Emberünket, azaz hogy vámpírunkat ugyanúgy testre szabhatjuk, mint a Dark Souls-játékok esetében, a sztori pedig, bár egyelőre nem

A Code Vein láthatóan ügyesen kavarja meg a Dark Soulsok állandó elemeit, miközben izgalmas formában kínál kihívást és... vérfrissítést.





A Code Vein alkotói gondolnak először azokra, akik internetes kapcsolat nélkül, ámde társaságban vetnék magukat a kalandba.

Vérszerződés haverokkal

A Code Vein „Body System”-je, azaz „haver rendszere” jelenlegi információink alapján az alábbi öt társat teszi elérhetővé. Mindegyikük egy teljesen egyedi karakter, akiket MI irányít, és akikkel eltérő élmény a végigjátszás – lássuk, kik is ők!

1 Mia Karnstein

Mia egy fiatal Revenant, aki elsősorban gyógyítani tud. A hátteréről nem tudunk sokat, de az biztos, hogy az öccsét mindennél jobban szereti, és a világ végére is elmenne azért, hogy segítsen rajta. Azt beszélik, a srác mostanában szomjasabb a kelleténél...

2 Jack Rutherford

Jack egykor táncosként kereste a kenyerét – aztán vámpírrá vált és rájött, hogy harcolni még a csörgésnél is nagyobb buli. Szarkasztikus, laza figura, akit nem sok dolog érdekel, a kihívást azonban szereti, a játékost pedig szívesen bevezeti a Revenant-lét örömeibe.

3 Eva Roux

Eva egy másik Revenant csoport vezetője, és egyelőre nem tudni, hogy keveredik a játékba, de az biztos, hogy nem örömmel, mert sem a játékost, sem a barátait nem kedveli igazán. Erős buffer, hasznát vesszük, de Jacket kimondottan utálja.

4 Yakumo Shinonome

Egykori zsoldos, aki egyaránt nagyon jól bánik a lőfegyverekkel és kardokkal. Hátteréből adódóan elég kemény fickó, nem igazán hatják meg az Elveszettek, és az sem teljesen biztos, hogy a jó oldalon áll. Csak most az tűnik kifizetődőnek.

5 Louis

Louis a csapat legfiatalabb tagja, ennek ellenére ő vezeti a Revenantok játékos által ismert csoportját. Célja, hogy minél több vérvirágot találjon, így vetve véget a vámpírok éhínségének. Legfontosabb képessége a feltámasztás, emiatt ő válhat a legnagyobb kedvenccé.

sokat tudunk róla, komoly szerepet tölt majd be a Code Veinben. A fejlesztők állítják, hogy akárcsak a God Eaterben, itt is nagyon fontos lesz a folytonos dráma, szóval vidám befejezésre és pozitív világképre jobb nem számítani. Az biztos, hogy az összes helyszín, lény vagy főellenfél helyet kap a kidolgozott lore-ban, ez utóbbit viszont szándékosan fedi balladai homály, lévén a csapat nagyon szeretné, ha a játékosok a soulsborne-hagyományoknak megfelelően a játék során ismernék meg a részleteket.

AKÁRCSAK A DARK SOULS...

Ami a játékmenetet illeti, mondhatjuk, hogy a társakat leszámítva klasszikus soulsborne-nal van dolgunk. A kamera külső nézetben mutatja a játékos karakterét, akivel ide-oda szökkenve, bukfencezve lehet körbetáncolni a kijelölt ellenfeleket. A küzdelem nehéz, alapvetően az időzítésen múlik a siker, de legalább ennyire fontos, hogy hősünk megfelelően fejlődjön. Itt jönnek képbe az úgynevezett „tehetségek”, avagy a skillek: a harcok során Haze-t (ködöt?) gyűjtünk, ez a helyi XP, majd mikor elegendő jön össze, szintet lépünk, azaz vagy fejlesztünk egy már meglévő képességet, vagy kioldunk egy újat. Ezek a Blood Code-nak nevezett képességfa ágain oszlanak el, és akadnak passzív és aktív darabok – utóbbiak azok a látványos varázslatok és támadások, amelyek csak nagy ritkán vethetők be, de megváltoztathatják egy adott csata kimenetelét. Hogy mikor és mennyiszer élhetünk velük, az Icore-nak nevezett tokenek számán múlik. Alapjáraton tízzel indulunk neki a harcnak, de az eddig bemutatott demók alapján ez a szám simán megduplázható – azaz akár 20 alkalmunk is jut bevetni egy tehetséget, így lepve meg egy bosst vagy pár magát elbízó Elveszettet. Utóbbi mechanika újdonságnak hathat a műfaj rajongóinak, noha a Bloodborne-ban már láttunk hasonlót; ott ugye az Insightok határozták meg, hányszor futhatunk neki egy főellenfélnek. A fejlődés egyébként nyitott lesz, sőt lehetőség nyílik arra is, hogy elmentsük a karakterek adott beállításait, hogy igény szerint más-más profilokkal indulhassunk neki az adott szakasznak.

Ha már bossok és esélyek, itt is a Dark Soulshoz hasonló játékszabályok vannak érvényben, azaz a világban termő vérellátó növények (igen, vannak ilyenek, ne kérdezzétek) tábortűzként működnek: itt lehet menteni, fejleszteni, igaz, ez esetben az összes leölt ellenfél újra megjelenik a helyén. Amennyiben meghalunk, a Haze elvész, mi pedig a legutóbbi ellenőrzőpontnál térünk magunkhoz – mehetünk visszaszerezni a fejlődéshez szükséges

Tompika nem járt jól, mikor ujjat húzott a főszereplővel, mert bizony nem számított annak különleges képességeire, így pillanatok alatt felszúródott, mint egy lepke.

A látványvilág eléggé egyedi, de a lényekbe sem nagyon lehet belekötni, elvégre megteremtésük közben maximálisan elborult az alkotók elméje.

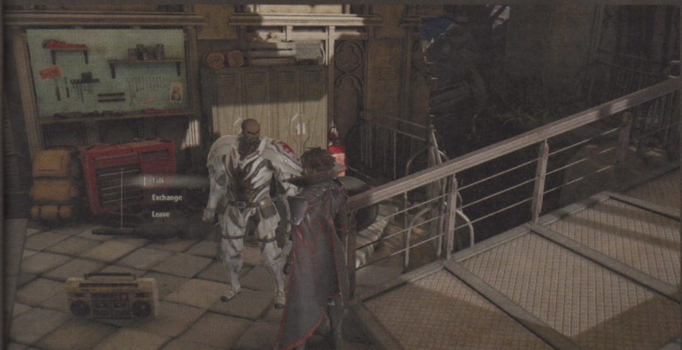
vérködöt. A gyökerek tehát maradtak, de azért várnak ránk újdonságok is. Egyrészt a harcok sokkal személyesebbek, mint a Dark Soulsban: egy fegyvernél több egyszerre nem lehet nálunk, a pajzsok és páncélok pedig nemcsak ütőképességgel, de súllyal is bírnak, ami ugyan nem szokatlan a rokon címektől, de ebben a programban vámpírokkal harcolunk, akik nagyon-nagyon gyorsan mozognak, így a védekezés, mint olyan, ritkán lesz kivitelezhető. Bár a csapat szerint minden boss támadásait ki lehet védeni, a játékosok többsége szaladgálni, ugrálni fog, illetőleg megpróbál az ellenfelek közvetlen közelébe férkőzni, mert a csapások hatásfokát bizony a távolságunk is befolyásolja majd. Ahhoz például, hogy bevigyünk egy hatékony hátsó támadást, teszem azt lopakodva, gyakorlatilag rá kell állnunk a lények nyakára – hát, sok sikert. Bár azt gondolhatnánk, hogy mindezen megoldások gyorsítják a játékmenetet, az eddigi tapasztalatok alapján a Code Vein kellően lassú, azaz amikor nem harcolunk, sokat mászkálunk, felfedezünk. A helyszínek többsége valamilyen lerombolt városba vezet el, lesznek oldalra dőlt toronyházak, betontemetők, elhagyatott metróvonalak – szokatlan látvány ez attól a műfajtól, ami inkább gótikus, középkori jellegzetességeket vonultat fel a kezdetek óta. Mindennek a fegyverekre is hatása lesz: nemcsak kardok és kalapácsok, hanem lőfegyverek is találhatók a játékban, ám ezek sem jelentenek instant győzelmet – nagyon nem mindegy, ki kezeli őket, és hol találjuk el velük az Elveszetteket. Visszatérve a helyszínekre, a játék struktúrája valahol félúton lesz a Soulsok szabadsága és a teljes linearitás között: kapunk egy központi hubot, a Home Base-t, ahová visszavisszatérhetünk vásárolni vagy mellékküldetéseket felvenni, sőt akár azt is megtehetjük, hogy váltunk a már meglévő karaktereink között; ugyanakkor teljes elágazások nem lesznek, mert az aláásná a sztorit – legfeljebb opcionális útvonalakat fedezhetünk fel szabadon. A pályák egyébként az eddig látottak alapján maguk is kellően méretes labirintusok, ahol – ahogy a soulsborne-hagyomány megköveteli – egérutakat keresve lehet lerövidíteni az utat az egyes pontok között. Érdemes lesz egyébként minél többet nézelődni, mert mindenütt találunk valami érdekeset, főként lootot. És mielőtt megkérdeznétek: nem, lootboxok nem várhatók.

INNI KELL!

Adott tehát egy kellően újító, de legalább ennyire tradicionális akció-RPG, amelyet egyetlen dolog igenis eltávolít a soulsborne-hagyományoktól: a művészi irányvonal. A képekre ránézve ugyanis egyértelmű, hogy a Code Vein a japán kultúra egyik legismertebb exportcikkéhez, a mangához nyúl. A grafika mozgás közben akárcsak egy anime, a hátterek élethűek, a karakterek azonban cel-shaded kivitelt kaptak. Hogy ez mennyire jó, mindenki döntse el maga – nekem kicsit „túl japános" így a játék, de szerencsére az alkotók tudják, hogyan lehet kiaknázni ennek a stílusnak a lehetőségeit. A sok látványos átvezető például garantált, csakúgy, mint a fiatalos, izmos férfi és nagymellű, de magas-vékony női karakterek. Ezen túl a színvilág is említést érdemel: bár az összedőlt világ szürkés-barnás romjai nem adnak sok munkát a monitorunknak, a rengeteg vérvörös textúra érdekes kontrasztot ad – nem beszélve a sok fekete mélységről és csillogó szörnyetegről.

Ezt egészíti ki a gótikus oratóriumoktól a brutális metálig terjedő zenei skála, amire a Namcónál saját bevallásuk szerint nagyon büszkék. És valóban: a trailerek hangulata elég eredeti, szóval lehet, tényleg beválik majd a szokatlan tálalás.

Technikai oldalon egyébként az Unreal Engine 4 erősíti a Code Veint, ennek köszönhető többek között, hogy minden komolyabb bűvészkedés nélkül át lehetett ültetni PC-re – a megjelenés elméletileg minden platformot egy időben érint majd, számítógépen sem kell várnunk a portolásra. A mikor persze jó kérdés; e sorok írásakor „2018" a hivatalos álláspont, annak ellenére is, hogy a játékból nagyon sokat mutattak már a Namcónál. Ha tippelnem kéne, azt mondanám, tavasszal már a kezünk között tudjuk majd a Code Veint, de tekintve, hogy a Namco épp most adta ki a Dragon Ball FighterZ-t, nem lenne ésszerű döntés a cég részéről egy újabb AAA-termék korai piacra dobása. Szóval jön, amikor jön; azt hiszem, az eddigi infók alapján bátran mondhatjuk, hogy bármikor szívesen látjuk.



KÉREM A KÖVETKEZŐT!

NEXT UP HERO

[ÍRTA MCMACKO] APRÓ PICI HŐSÖK KASZABOLJÁK IZOMETRIKUS LABIRINTUSOK SZÖRNYSEREGEIT, HOGY A LOOT REMÉNYÉBEN ÚJABB ÉS ÚJABB MONSZTÁKAT VERHESSENEK LE. A NEXT UP HEROES ALAPJAIT TEKINTVE NEM TALÁLJA FEL A SPANYOLVIASZT, DE JÓ NÉHÁNY APRÓ OKOSSÁGOT HOZZÁTESZ A VAGDALKOZÓS DUNGEON-DÁRIDÓHOZ.

Engedjétek meg, hogy előzetesünket egy kicsit keserű felütéssel indítsam. Van ugyanis az a bizonyos indie-ígéret, amit kevesen tudnak ténylegesen aranytallérra, oppábocsánat', készpénzre, vagy még inkább, rajongói bázisra váltani. A nagyotmondás sokszor a Kickstarter, Fig, a volt-nincs Greenlight vagy az Early Access intézményében kezdődik. Az ígérgetés tényleges pontjai között pedig mindig ott van a világmegváltás, az ötletsziporkák tengere és a stílusosnak titulált (ámde sokszor a fejlesztési költségeket egyszerűsítő) szimpla grafikai megoldások vászna. És ahogyan az a marketinggel lenni szokott, a függetleneket felkaroló reklámközpontok is egyre-másra hintik szegény játékosokra a csillámport. Mi pedig általában jól bekajáljuk ezt az egészet.

Most bizonyára azt kérdezed magadtól, hogy ennyire rossz játék lenne a Next Up Hero? Nem, egyáltalán nem az. Ha a képektől vagy a bevezetőben felvázolt stílusleírástól már önmagában rágerjedtél a játékra, a 20 eurós borsos ár ellenére is el fog szórakoztatni a hősködés. Irány a Steam, és már nyomathatod is a korai hozzáférést; valószínű ideigóráig jól elleszel a programmal.

A gond mindösszesen annyi, hogy a játéktól személy szerint jóval többet vártam, mint egy átlagosan langyos labirintustúrát. Az előzetes elvárások pedig nem voltak alaptalanok, a program ugyanis felsorakoztatott mindent, amit csak lehet. Kirafinált lootrendszert, ellenfelektől átemelhető speckókat, aszimmetrikus kooperatív módot, mágikus lényeket, Twitch-integrációt, komoly online lehetőségeket, valamint nehéz, de igazságos játékmenetet. Sajnos azonban ezen tényezők félszeg összességétől sem lesz lényegesen izgalmasabb cím a Next Up Hero.

A fejlesztésből még legalább fél év van hátra, így előre még ne temessük a programot, de a változatosságra erősen rá kell gyúrni.

HŐSAKADÉMIAI GYORSTALPALÓ

Célkeresztünkbe befogott előzetesalanyunk játékmenetét tessék a következőképpen elképzelni: adott egy hős, aki izometrikus terepen próbál meg a labirintus bejáratától a kijáratig elvergődni. A két pont közötti legrövidebb út ugyebár egy egyenes volna, de a félig-meddig véletlenszerűen generált terepeken elég sok kanyart kell tennünk, és ha gyorsan a végponthoz érünk, az ajtókat zárva fogjuk találni. Hiszen különböző objektívákat kell teljesítenünk a kilépés előtt. Ilyen lehet például iksz darab szörny lehentelése, vagy akár egy speciális fejvadászcélpont követése és kifilézése... stb. A labirintus egyes szintjeit az úgynevezett Venture modulok (hívhatnánk őket „kockázatos kalandoknak" is) fogják össze, így ha egy Venture 10 szintes, akkor értelemszerűen ennyi lépcsőt kell addig megjárni, míg az adott kalandot le nem tudjuk. Közben persze a lábunk elé guruló, szörnyekből kicsapkodott aranyat, kristályokat, ritkábban relikviákat gyűjtögetjük, és szépen haladunk, amíg csak tudunk. Nehezítés? Az is van: egyes pályákon ránk szakad az ég, máskor pedig azon szívjuk a fogunkat, hogy a szintek végén nincs ám hősies regenerálódás. Ha az elején elrontjuk a kalandot, akkor valószínű jobb lesz újrakezdeni a modult (bár egy beépített zsozsó-korlátnak köszönhetően ezt sem lehet a végtelenségig csinálni).

Szörnyűséges nehézségre persze csak az számítson, aki belevág a magasabb szinttel jelölt kalandokba, azért az Easy fokozaton edződő játékosok viszonylag korrekt íven lépdelhetnek.

És itt jön a legnagyobb újítás. Ha mégis otthagynánk a fogunkat a modulban, akkor a következő játékos (a Next Up Hero) feléleszheti a szellemünket (hősünk „ekhóját"), és akár mi is megnézhetjük, hogy a következő – még életben lévő – játékos mit csinál az ektoplazmamaradékunkkal. Akár gyógyíthatjuk is az

ADATOK

KIADÓ
Aspyr

FEJLESZTŐ
Digital Continue

MŰFAJ
dungeon darálda/ akció-RPG

MEGJELENÉS
2018.01.11.

STÍLUSMINTA

Bastion
2011
(SUPERGIANT GAMES)

Enter The Gungeon
2016 (DEVOLVER)

Hiába a kedves kis hősök és lények aranyos kinézete, ha a játék maga kimondottan nehézzé válik, ezzel elveszve a casual réteget.

A KÉSZÍTŐK RENOMÉJA

Bár úgy tűnhet, hogy a Digital Continue gárdája eddig nem sokat tett le az asztalra, a nevükhöz fűződik a felemás sikereket elért, japán stílusú taktikai szerepjátékot Tower Defense formulával mixelő Lock's Quest. A New York-i csapat prominens tagjai ráadásul javarészt az egykori 5TH Cellből érkeztek, és korábban olyan játékokon dolgoztak, mint a Scribblenauts-sorozat és Drawn to Life-széria egyes epizódjai, vagy a Batman Arkham-sorozat Blackgate-mellékága. A sikeres steames rajt után a csapat a Next Up Heroes konzolos portjaira fog fókuszálni.

A képek alapján annyi biztos, hogy a Next Up Hero színes, néhol „cuki", kellően szerethető. Csak hát az a fránya gameplay, ugye.

így előálló hőstársat, ezzel pedig beteljesedik a készítők által csak Echo-Op (Ééééérted!) névre keresztelt többjátékos mód. Az általunk feléleszett visszhangokkal egyébként ősi segítőket is előhívhatunk, akik általában egy brutális szörnytizedelő támadással hálálják meg a megidézésüket.

VÁLTOZATOS-E VAGY?

Ha már az előbb felemlegettük az egyébként Ceaseless Dirge névre keresztelt monszták seregeit: tényleg változatos szörnycsapatot vonultat fel a játék. Praktikusan ezek a lények jelentik a Next Up Heroes játékmenetének savát-borsát, ugyanis mindegyikhez speciális taktika kell, kellő számú példány legyakása után pedig monszta-tokenek ütik a markunkat, amelyekkel a szörnyekre jellemző spéci képességeket aggathatunk hőseinkre. Ők is eléggé változatosak, és bár mondjuk egy Blizz hérosz-arzenáltól messze van a felhozatal, azért találni jópofa arcokat a csapatban. Támadásaikat közel és távolharci státuszra lehet felosztani, de ezenfelül is mindenki külön egyéniség. Morta egy óriási mordállyal szórja a rakétákat, Widget távirányítós kisautószerű bombákat ereget, KungLi a helyi Kung Lao variáns... Elsőre sokszor nem egyértelmű az alkalmazandó harcmodor ezeknél a hősöcskéknél, de nagyobb baj, hogy eléggé balanszolatlannak tűnnek az egyes támadások és speckók. A távolsági harcosok általában jobban használhatóak, a közelharci mókusokkal sokadik alkalommal is kínszenvedés lesz próbálkozni. Amikor pedig leszáll a mindent kitakaró Sötétség (a pályán csak körülöttünk marad látható egy kis folt), akkor aztán totál mindegy, hogy kivel játszunk, az egész játékmenet lesiklik a vágányról.

A készítők amúgy relatíve időben szólnak a játék nehézségéről: már a boot képernyő során felmerül, hogy érdemes egy irányítót (pl. Xbox kontrollert) csatlakoztatni a PC-hez, lévén a kétkaros lövöldözéshez elengedhetetlen a (szó szerint) kézben tartott irányítás. És mivel eleve sokat fogunk haldokolni, ugye ne ezen múljon az örömünk. Nos, az úgynevezett twin stick mechanika tényleg adja magát egy gamepad esetében, de senki ne búsuljon, az egér+billentyűzet megbízható társasága egyáltalán nem ront az esélyeinken. Sőt félig-meddig konzolos játékosként is jobban feküdt a klasszikus PC-s irányítás.

Jó kérdés, hogy mennyi ideig tervezik még a fejlesztők korai hozzáférésben tartani a játékot. Mire az újság megjelenik, az ígéretek szerint maximum négy hónapba fog telni a végső hangolgatás, amely során a Bajnokok Próbáját is az úri publikum elé tárják a program kampányának tervezői. A játék jelenlegi állapotában is eléggé véglegesnek tűnik (legalábbis az alap mechanikát, rendszert, a grafikai és audio asseteket tekintve), úgyhogy itt tényleg a karakterek finomhangolására, az ellenfelek balanszolgatására és a felhasználói visszajelzésekre kell komoly hangsúlyt fektetnie a Digital Continue bandájának (lásd keretes írásunkat).

BETELJESÜLETLEN ÍGÉRET

És hogy végül miért marad el a bevezetőben ecsetelt indie-ígéret? Miért érezzük úgy, hogy a magasra emelt pacsimozdulat során a készítők bénán ellendülnek mellettünk? Mert a harc a rafkós játékmenettel, a százszínű szörnyválasztékkal együtt is száraz és repetitív. A narratíva olyan, mintha nem is lenne. A látvány a mobiljátékok vizualitására emlékeztet. Gyűjtögetjük a lootokat, statjavító bónuszokat, de minek... Próbálkozunk a saját magunk által kreálható kihívásokkal, modulokkal, majd amikor ráununk az aktuális hősünkre és váltanánk, a játék pofán vág minket egy kevéssé kiegyensúlyozott, béna karakterrel. Így hamar kifullad a 20 eurós, nagyjából 6200 forintos Next Up Heroes. Rá kell kapcsolni a következő négy hónapban, mielőtt a játék megjelenik – jelenlegi állapotában csak a stílus rajongóinak ajánlható az izometrikus hőshadosztály.

A múlt dicsősége

Battalion 1944

[ÍRTA CHOCHO] **RÉGEN MINDEN JOBB VOLT. IGEN, EGYESEK AZT ÁLLÍTJÁK, HOGY EZ NEM IGAZ, DE TÉVEDNEK – RÉGEN IGENIS MINDEN JOBB VOLT. AZ IS, AMI NEM. SŐT, AMI ROSSZABB VOLT, NA, VALÓJÁBAN AZ IS JOBB VOLT. MERT CSAK! NEM HISZED? AKKOR JÁTSSZ EGY KICSIT A BATTALION 1944-GYEL...**

Borzasztó anakronisztikus élményben volt részem január végén, mikor is a hivatalos Early Accessbe lépése előtt volt szerencsém kipróbálni az immár bárki számára elérhető Battalion 1944-et. Ha ismerősen cseng a cím az olvasónak, az nem a véletlen műve: JohnBart kolléga a tavalyi gamescomos összesítéskor írt két oldalt a játékról, melyet akkor épp Kölnben lehetett kipróbálni, és ami annak rendje és módja szerint befutott az ígért „2018 eleji" időpontban. Olvasószerkesztőnk akkor azzal zárta sorait, hogy a Battalion 1944 2018 legbalszerencsésebb lövöldéje lehet, a fejlesztők ugyanis jó tíz évvel a múltba révednek, és egy olyan FPS-t készítenek, ami egy Call of Duty: WWII után inkább megmosolyogtatónak hat majd, semmint kellemesen nosztalgikusnak. Akkoriban nem értettem egyet vele, mondván: az Activision sorozata már nem a régi, elég sokat fel kell áldoznia a modernitás oltárán, ezt pedig az oldszkúl arcok nem tolerálják, minek eredményeként „kint reked" a körön több ezer potenciális vásárló, akik már elegen vannak ahhoz, hogy sikerre vigyék a programot. Nem voltam egyedül ezzel a véleménnyel, a Square Enix ugyanis felkarolta a Kickstarterről szökött indie shootert, így az most már egy nemzetközi kiadó hátszelével érkezik, látszólag komoly játékként. Látszólag, mert sajnos a Battalion 1944 pontosan olyan lett, mint amilyennek JohnBart lefestette. Innét is meg kell követnem tehát magamat, amiért nem hallgattam a kollégára, és elvárásokkal, mi több, örömmel vetettem bele magam a korai hozzáférést cirka egy héttel megelőző zárt bétába. Kár volt.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Bulkhead Interactive

MŰFAJ
multiplayer FPS

MEGJELENÉS
2018.02.01.

STÍLUSMINTA

Call of Duty 2
2005 (ACTIVISION)

Days of War
2017 (DRIVEN ARTS)

BATTALION 2005

A brit Bulkhead Interactive bevallottan a korai Call of Dutyk szellemében kezdte fejleszteni a Battalion 1944-et, amely így első látásra olyan lett, mintha a 2005-ös CoD 2-t feltuningolták volna egy masszív shader-moddal. De tényleg: még a játékot megelőző oktatómódot is a CoD-ból szalajtották! Megjelenünk egy második világháborús tréningpályán, és „jobbat nem tudunk" alapon elkezdünk lövöldözni a kipakolt fegyverekkel. A német és amerikai oldal arzenálja impozáns, bár unalomig ismerős: MP40 és MP44, Thompson és BAR, na meg a kötelező ismétlőpuskák és sniperök – nem rossz ez, de sajnos ballisztikát hiába keresünk bennük, mert a Battalion egy határozottan arcade játék, itt kérem még a scope-ba nézve sem mozog a célkereszt, a lélegzetvisszatartás már „túl modern" lenne. Ahogy a srácok mondták: „csak a skill számít", avagy a meccseken valóban semmi más nem segít rajtunk, mint az, hogy mielőbb kiszúrjuk az ellenfelet, és ahogy tudjuk, pumpáljuk az ólmot. Ehhez jön a „tipikusan codos" mozgás: jórészt guggolunk, röviden sprintelünk, aztán szemhez

emeljük a fegyvert, és lövünk, ahogy a csövön kifér. A rövid sprint egyébként itt kábé annyit tesz, hogy a Wehrmacht és az amerikai ejtőernyősök csak súlyos asztmásokat voltak hajlandók a harctérre küldeni – mással nem magyarázható, hogy emberünk 3-4 lépés után kimerül, és úgy szuszog, hogy még Darth Vader is megirigyelné.

Ezt a játékstílust persze ismerjük és szeretjük, ám a Battalion 1944 mintha a CoD-ok paródiája lenne, valahogy nem találja meg a „retró” és a „régiesen idegesítő” közötti érzékeny határt. Vegyük példának a pályákat! A béta során mindösszesze három volt játszható, egy partvidéki francia kisváros, illetve egy, a kontinens belsejében lévő… nos, francia kisváros. A harmadik pálya a kizárólag Arcade módban elérhető lövészárok volt, ami nem vagyok biztos benne, de esélyes, hogy szintén Franciaországban játszódik – 1944, mit várunk, ugye. A pályák nem néznek ki rosszul, tele vannak elágazásokkal és egérutakkal, de sajnos nagyon sterilek, statikusak, egy ajtó nem sok, annyi sem nyitható ki rajtuk, ez pedig 2018-ban már inkább zavaró, semmint régies. Bosszantott, hogy nem egyszer ösztönösen szerettem volna fedezékbe húzódni, de nem lehetett, mert egyszerűn nem volt elég tereptárgy az utcákon, a baka pedig nemcsak futni, de ugrani sem képes rendesen, így már egy 10 centis kődarabban is meg tudott akadni a szerencsétlen. És hát jött Mr. Raw Skill és agyonlőtt, általában egyetlen golyóval, fejre, szökkenés közben, sniperrel – a játék ugyan tartalmaz valami csaláselleni programot, de ez láthatóan a béta alatt sem üzemelt rendesen, a chat és a fórum tele volt „XY a falon át lőtt le” jellegű megjegyzésekkel. Na, persze az sem fog komoly taktikázásba bonyolódni, aki tényleg ügyes, helyette csak lő, lő és lő, mert itt a stratégiának nem sok szerep jut. Ez persze nem feltétlenül baj: aki tényleg a régimódi lövöldék szellemiségét szeretné visszakapni, az nem fog csalódni a Battalion 1944-ben, noha kérdéses, hogy meddig lehet elmenni a nosztalgiavonattal.

HOGY PONTOSAN KI A JÁTÉK CÉLKÖZÖNSÉGE, AZ MÉG NEM TISZTA, MERT AKI NOSZTALGIÁRA VÁGYIK, AZ KI SEM KEL A COD2 MÖGÜL.

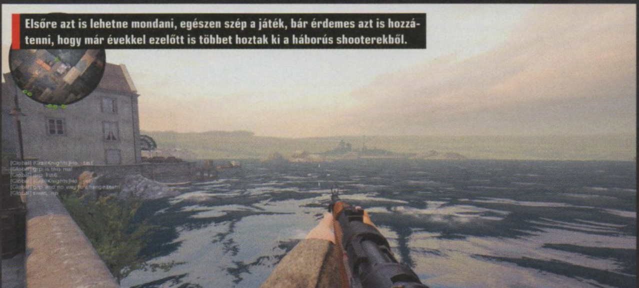
A POFON EGYSZERŰ

Mindehhez vegyük hozzá, hogy a HUD ezeréves megoldásokat tartalmaz, avagy kapunk egy minitérképet és egy pontszámlálót, tessék, jó játékot. A játékmódok tekintetében persze az alkotók is megzavarták az állóvizet. Akik kizárólagosan a „régi szép idők” újraélésére vágynak, azok a már említett Arcade módban találnak maguknak klasszikus zászlóvadászatot, területfoglalást, na meg ugye TDM-et, mert anélkül nincs második világháborús lövöldözős játék. Akik viszont a WWII-ből nyergelnek át ezer óra után, a Competitive módban érezhetik otthon magukat – ez leginkább az Enemy Territoryra emlékeztet: egymást követő meccsekre számíthatunk, többféle feladattal és pontgyűjtéssel, melyek később mindenféle megvásárolható és kioldható extrákat jelentenek majd – sőt a fejlesztők esportra gyúrnak, bár ez még odébb van. Akárcsak a szerverkereső, amire már a béta alatt is nagy szükség lett volna, lévén a program alig talált játékosokat, vagy ha meg is telt a lobbi, háromból két esetben kifagyott a béta. Hogy ez az Early Accessben is így van-e, nem tudom, de esélyes, hogy a tesztidőszak célja pont ezeknek a problémáknak a kiküszöbölése volt.

Mindezzel csak egy a baj: ezt a játékot már láttuk. Ezt már kiadták. Nem most, nem tavaly, hanem 2003-ban. Úgy hívták: Call of Duty. És aztán jött egy modernebb, ma is játszott változat, a Call of Duty 2, 2005-ben. Ráadásul a fejlesztőknek lenne mit megmagyarázni, mert az első kickstarteres videó nagyon nem hasonlított a mostani bétára. Ott láttunk ballisztikát, szép látványt, nagy pályákat, realizmust… oké, nyilván sok idő eltelt azóta, meg aztán az inkább amolyan kedvcsináló volt, mondhatnánk, de szerintem akkor sem volt elegáns lépés egy olyan anyaggal felkelteni az érdeklődést, ami egyszerűen nem valós – és akkor ha már szóba került a látvány, érdemes megnézni a képeket, és tudatosítani, hogy ez az Unreal Engine 4.0-s shooter még vizuális stílusban is a múltba réved. Minden egyszerű, sallangoktól mentes, a bevilágítás statikus, a fizika pedig nem létező; nem is értem, miért kellett mindehhez az Epic technológiája, lehet, egy ingyenes Quake 3 engine-nel is meg lehetne csinálni a programot.

KINEK KÉSZÜLT?

Visszaolvasva úgy tűnhet, valami bajom van a Battalion 1944-gyel, pedig egyébként jól szórakoztam vele. Tényleg eszembe juttatta a codos időket, mikor a középiskolából hazaesve alig vártam, hogy a haverok megjelenjenek MSN-en, és irány az AllSeeingEye, ahol vagy lelünk üres szervert, vagy nem – hát igen, sokat változott a világ. Csakhogy többségében jó irányba: a modern játékok ugyan sok esetben egyszerűbbnek, könnyebbnek tűnnek, ennek oka a régi tapasztalatok alapján történő továbblépés. Ma már egy CoD 2 is marha körülményes és fárasztó, nem csoda, hogy a CoD: WWII sem azt az irányt követi. Nem véletlenül kerültek a pályákra interaktív elemek, a kasztokat sem csak azért találták ki, mert unatkoztak a fejlesztők, és a run-and-gun akció sem csak azért költözött át a szűk folyosókról a szabad csataterekre, mert ott több a hely a poligonoknak. Innen nézve elképzelni sem tudom, kiknek készül a Battalion 1944, bár hozzáteszem, a 15 dolláros ár és a bevezetőben említett igazság miatt még lehet sikeres a végleges formát csak 2019-ben elérő játék. Ja, hogy nem tudtátok? Régen minden jobb volt…

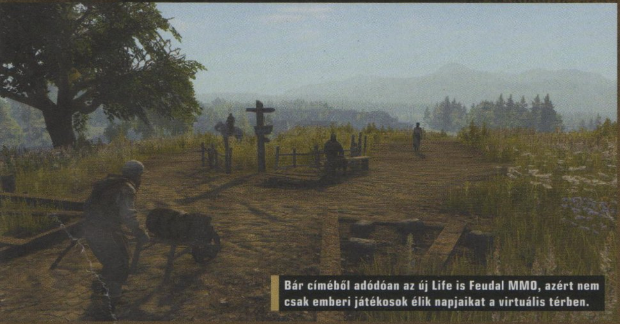


Elsőre azt is lehetne mondani, egészen szép a játék, bár érdemes azt is hozzátenni, hogy már évekkel ezelőtt is többet hoztak ki a háborús shooterekből.

AZ ÉN HÁZAM, AZ ÉN VÁRAM – ÉS AZ ÉN BIRODALMAM

Life is Feudal mmo

[ÍRTA **ASTRODAVE**] Alighanem a hallatlanul népszerű virtuális LEGO, a Minecraft sikere bizonyítja legkézenfekvőbb módon, hogy egy látszólag végeláthatatlan terepen barangolva, a mindenféle apró kis elemből való barkácsolás roppant szórakoztató móka – ennek köszönhetően a műfaj sem szenved hiányt jobb-rosszabb alkotásokban.



Bár címéből adódóan az új Life is Feudal MMO, azért nem csak emberi játékosok élik napjaikat a virtuális térben.

ADATOK

KIADÓ
Bitbox Ltd.

FEJLESZTŐ
Bitbox Ltd.

MŰFAJ
craftolós MMO

MEGJELENÉS
2018.01.12.

STÍLUSMINTA

Medieval Engineers
2015 (KEEN SOFTWARE HOUSE)

Gloria Victis
2016 (BLACK EYE GAMES)

A Nyugatrómai Birodalom bukását követő időszak a 18. században kapta meg a dicsőnek aligha mondható „sötét középkor" megnevezést. Kétségkívül mozgalmas kor volt az akkoriban, melyre elsősorban a népvándorlás, az erős egyházi befolyás, no és természetesen az optimálisnak aligha tekinthető higiéniás feltételek miatt pusztító pestis- és leprajárvány volt jellemző. Mindazonáltal ellensúlyozásként amellett sem mehetünk el szó nélkül, hogy az 1088-ban alapított Bolognai Egyetem volt az első, ahol tudományos fokozatot lehetett szerezni, továbbá a Karoling reneszánsz idején virágzott az irodalom, az építészet és a jogtudomány. A moszkvai bázisú Bitbox csapata szemmel láthatóan érdeklődik e kor iránt, hiszen több művük is ekkortájt játszódik – nincs ez másképpen a legfrissebb, nemes egyszerűséggel MMO alcímmel ellátott epizódban sem.

EGY LOVAG SZÜLETÉSE

A történet szerint főhősünk boldogan élte mindennapjait a virágzó és vidám birodalomban, uralkodója jóságos és bölcs hatalma alatt, idővel azonban sötét fellegek kezdtek gyülekezni az égen: az emberek egyszer csak egymás ellen fordultak, lázadások törtek ki, az éhínség és a betegségek egy alaposan megtizedelt földet hagytak maguk mögött. Aki tehette, hajóra szállt, majd elindult egy távoli föld felé az új élet reményében.

Ekképpen teszünk mi is, történetünk pedig karakterünk megalkotásával veszi kezdetét. Az alapvető jellemzőkön kívül (nevünk és nemünk, valamint kinézetünk) megadhatjuk a cipelhető súlyokat meghatározó erőnlétet, módosíthatjuk a mozgási sebességet befolyásoló agilitást, az életerővel összefüggésben lévő állóképességet, de eloszthatjuk a rendelkezésre álló pontokat az akaraterőre vagy az intelligenciára, emellett pedig még a szerencse is kihatással van a tevékenységekre. Egy másik csoportba tartoznak a különféle kézműves képességek, ahol hangsúlyt fektethetünk a kézügyességre (például rátermettebbek leszünk a szerszámok farigcsálásában vagy a favágásban), a természetismerethez való hozzáértéssel gyorsabban gyűjtögethetünk és jobb minőségű gyökereket, gyógynövényeket szedhetünk fel, míg a vadászat magas fokon való művelésével talpraesettebben ejthetünk el egy-egy gyanútlan vadat. Lényeges tulajdonság még az építés, mely a kunyhó- és kemence összeállításában lesz hasznunkra, továbbá ezzel tudunk kőből vagy akár márványból utakat építeni. Végül abban kell döntést hoznunk, hogy karakterünk milyen harci képességekben váljon kiemelkedővé: a huszárok például a másfél kezes kardok forgatásában jeleskednek, és lovaglás közben egykezes fegyverekkel harcolhatnak, míg a polgárőrök a legprimitívebb szerszámokkal is meg tudják védeni magukat, ezenkívül pedig akár a legjobb parittyássá is válhatunk a környéken.

AZ ÉLET FEUDÁLIS OLDALA

A főszereplő megalkotását követően az oktatómódot jelentő szigeten találjuk magunkat. A helyszín miliője aligha áraszt magából boldogságot, körülöttünk

Top 3 barkácsolós játék:

A középkort elhagyva számos egyéb világot bejárhatunk, melyekben elsősorban csak magunkra számíthatunk, és csupán remélhetjük, hogy viszonylag épségben virrad ránk a következő nap. Az alábbiakban kiemelnénk néhány szerfelett igényes művet, melyeket mindenkinek érdemes megismernie, aki a stílus iránt érdeklődik.

The Forest
A kanadai Endnight Games 2014-ben egy igazi vérszomjas szörnyet szabadított a világra: egy repülőszerencsétlenség során főhősünk a világ eldugott sarkában lévő erdőben ér földet, idővel pedig kiderül, hogy az őslakos kannibálok nem szívlelik a turistákat – korai hozzáférésű játék a horrort kedvelők számára.

The Long Dark
2017-ben készült el a Vancouver-béli Hinterland Studio remek alkotása. A The Long Darkban nem agyra éhes élőhalottak vagy egyéb rémségek jelentenek fenyegetést, hanem a csontig hatoló fagy; többjátékos módot egyelőre hiába keresünk, ám igényes kampány vezeti be a kalandort a játék kegyetlen világába.

Unturned
Teljességgel ingyenesen elérhető a kanadai Smartly Dressed Gamestől származó Unturned, melyben egy zombikkal bőségesen ellátott, kockákból kirakott birodalomban kell megállnunk a helyünket, miközben ételt, ruhát és fegyvert gyűjtögetünk, de éppenséggel bepattanhatunk egy szabadon álldogáló járműbe is.

hajóroncsok, a partot pedig akasztott emberek szegélyezik, míg a szem ellát. Némi barangolást követően a közeli faluban találjuk magunkat, ahol a helyiek addig nem kommunikálnak holmi jöttmentekkel, míg a bölcs öreggel szóba nem elegyedünk. Ezt követően azonban a bizalmukba fogadnak, megnyílnak és örömmel mesélnek a helyről, szívesen bíznak meg kisebb-nagyobb teendőkkel, miközben szépen-lassan elsajátítjuk az alapvető fogásokat: egyesek valamilyen tárgy felkutatására kérnek meg, míg másoknak egy gödröt kell ásnunk, vagy éppenséggel halat fognunk. Miközben tehát átvesszük a játék ritmusát, és ismerkedünk az amúgy meglehetősen kézreálló irányítással, karakterünk folyamatosan fejlődik, még ha apróbb lépésekben is. Amennyiben elsajátítottuk a túléléshez szükséges képességeket, keressük fel a fénycsóvát lövellő odúban éldegélő révészt, hogy némi aranyért cserébe szállítson át bennünket Abellára, egy olyan földrészre, ahol már csak magunkra vagyunk utalva.

Ez a gyakorlatban három szervert jelent, melyek elsősorban a rajtuk található populációban különböznek: Avalon a legsűrűbben lakott és alapvetően PvP-orientált, ezenkívül felkereshetjük a gyérebb népsűrűségű Eplelandot, ami elsősorban a szerepjátékos elemeket helyezi előtérbe, végül pedig Skjultland vidékére is kérhetjük a fuvart, mely a legfrissebb világ, és nem rendelkezik semmilyen speciális szabállyal. Döntésünk azért is lényeges, mert az út egyirányú, a kezdő szigetre nem térhetünk már vissza ugyanazzal a főhőssel, és a játékban megvásárolt csomagtól függően rendelkezünk jegyekkel: a legolcsóbb csupán egy bilétát tartalmaz, tehát kénytelenek leszünk ott letelepedni, ahová megyünk, az egyes birodalmak között nincsen átjárás.

Alapvetően a magányos farkasok is érvényesülhetnek, de egyedül túl hosszú és kemény az út, másokkal összefogva jobban jársz.

A számunkra szimpatikus helyszín kiválasztása után egy véletlenszerű ponton kapjuk meg az irányítást. Mivel kezdetben csupán a puszta két kezünkre hagyatkozhatunk, kezdjük el mielőbb felfedezni a régiót, és hasznosítsuk, amit csak lehet; a legfontosabb nyersanyagokat a gallyak, a növényi rostok és a kövek jelentik, ezeket értelemszerűen fákról vagy a földből szerezhetjük meg. Amint ezekből kellő mennyiség áll rendelkezésre, nekiállhatunk farigcsálni: szükségünk lesz egy megbízható horgászbotra, míg a fejszével fát vághatunk, az ásóval a földet művelhetjük meg, a kalapács az építésben lesz hasznunkra, a csákányt pedig bányászatnál vethetjük be. A különféle fáknak fontos szerepük van, hiszen egyrészt élelmet szolgáltatnak (például mogyorót, almát), a gallyak szintén lényegesek, továbbá kivágva őket a kunyhóépítéshez nélkülözhetetlen rönkökhöz jutunk. Miután tehát a birtokunkban vannak a szükséges szerszámok, állítsunk össze egy tábortüzet, készítsünk fekhelyet, a talaj kiegyengetését követően egy kisebb menedéket, és esetleg néhány kosarat a limlom tárolására.

A hatalmas és erőskezű uralkodói státusz eléréséhez vezető út meglehetősen hosszú és nehézségekkel övezett. Erre az ösvényre ráléphetünk egyedül, tehát nekivághatunk a világnak egymagunkban is, ebben az esetben azonban szerfelett hosszadalmas lesz eljutni akár egy egyszerűbb kunyhó megépítéséig is. Mivel a Life is Feudal az alcíméhez hűen inkább a többszemélyes vándorlásra fókuszál, érdemes inkább többedmagunkkal törekedni a túlélésre, és egy virágzó falucska megalkotására. Ilyenkor nem szakad a nyakunkba az összes tennivaló, hanem szépen feloszthatjuk a napi teendőket: míg valaki

„Hé, paraszt! melyik út megyen itt Budára?" - nem a legjobb kezdés egy párbeszéd indításához, de kétségtelenül hatásos.

Bőséges választék

A Life is Feudal: MMO az esetleges kósza hírek ellenére semmiképpen sem érhető el költségektől mentesen, sőt korántsem mondható olcsó mulatságnak: a legalacsonyabb összegért beszerezhető, Pagan névre keresztelt csomag például közel 30 euróba (kb. 9300 forintba) kerül, ezért pedig 10 000 arany, egy jegy és egy véletlenszerű skin, valamint 30 nap prémium előfizetés üti a markunkat. A Pilgrim pakk már némileg több pénzt, 2 jegyet, továbbá hosszabb idejű előfizetést kínál (45 euróért, avagy 14 000 forintért), míg végül a legdrágább gyűjtemény a Zealot, melybe 20 000 sárga nemesfém, 3 jegy és 90 nap hosszúságú előfizetés tartozik a különleges skineken kívül – mindezekért a nyalánkságokért azonban több, mint 90 eurót (közel 28 000 forintot) kell leadóznunk Bitbox nevű földesurunk számára.

Elő a kapával, jóasszony, nem tűröm többször, hogy elszedd uram elől a paradicsomot, amivel heteken át dolgoztam!

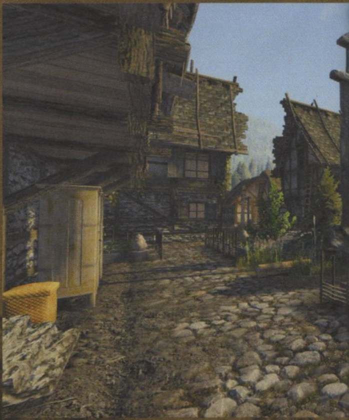
az élelmet szerzi be horgászás, vadászás vagy gyűjtögetés útján, addig a másik fát vág, eközben pedig egy harmadik személy építkezik, ezáltal tehát jelentősen gyorsabbá válik az ideális világ megalkotása – mindennek csupán fantáziánk, no és persze karakterünk képzettsége szab határt. Miután elkészült az otthonunk, további szakmákra lesz szükség: a nyugalmasabb életet kedvelők zöldségtermesztéssel, főzéssel vagy kovácsolással üthetik el az időt, netán felügyelhetnek az állatokra. A vadon élő jószágokat csapdákkal lehetséges elfogni, vagy a megszelídítés képességével tudjuk őket háziasítani, ezt követően pedig ügyeljünk az élelmezésükre és tisztántartásukra.

Azok, akik a frontvonalon szeretnek küzdeni, az ellenséges céheknek hadat üzenve gondoskodhatnak a birodalom biztonságáról és terjeszkedéséről – vagy kevésbé optimális esetben a pusztulásáról. Összetűzések esetén többféle formáció közül választhatjuk ki az ideálist (mint például kör- vagy ékalakzat), valamint eldönthetjük, hogy lóháton, hatalmas szablyával a kezünkben tizedeljük meg az ellenséget, vagy esetleg inkább a háttérben maradva nyílzáporral szórjuk meg őket. Az egyes fegyverek használatát érdemes a várban begyakorolni, még a csata előtt, a próbababúk igénybevételével, mert a harci szerszámok igencsak eltérően működnek, másképpen lehet velük jelentős csapást bevinni, különböző mértékű erőnlétet vagy állóképességet igényelnek. Arra is legyünk tekintettel, hogy az eszközök eltérő sérülést okoznak: egy fejsze markolatával például zúzott találatot vihetünk be, míg a pengéjével hasítót.

Szót érdemel a játékban található moralitásrendszer is, amely a becsületes kalandorokat különbözteti meg a banditáktól. Mások kifosztása vagy megtámadása aligha vet ránk jó fényt, a túlzottan negatív moralitással rendelkezők elhalálozás esetén több képességpontot veszítenek és vallási képességek használatára is minimális esélyük lesz. Megítélésünket egyébként gyakori imával növelhetjük.

KÖZEPES KOR

Meglehetősen vegyes érzelmek fűznek a Life is Feudal: MMO-hoz, amely tulajdonképpen a Your Own egy felújított, korszerűsített változata több játékossal, nagyobb területen és komolyabb Céh a Céh elleni rendszerrel. A kezdő sziget, a tutorial remekül megadja az alaphangulatot, örömmel csevegtem a falucska lakóival, akik hol a régi időkről és istenekről merengtek, hol pedig csupán egy verset osztottak meg velem. Skjultlandra ellátogatva azonban komoly csalódást okozott, amikor több órányi lófrálás után sem találkoztam senkivel, és a cimborámat is csak nehezen találtam meg. Mivel másik szerverre nem lehet átmenni,



Már megint a szomszédasszony? Nem elég, hogy a kertben is nekem esett a pari miatt, most már a sétabotomra fáj a foga?

Ahol a föld számít

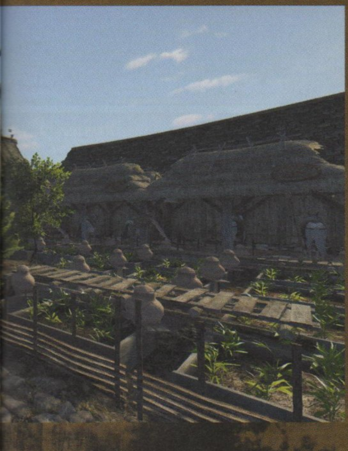
Nem a Life Is Feudal a Bitbox első olyan alkotása, melyben a társadalom alapját a földbirtok képezi, és amelyben az emberek a birtokuk nagysága szerint részesednek a hatalomból. Az ötfős társaság 2014 végén kezdett el dolgozni egy, a többszemélyes kalandokon és barkácsoláson alapuló művön, mely végül a Your Own alcímmel ellátva látott napvilágot. A nyílt világú, középkori anyag kedvező fogadtatásban részesült, egy hónapon belül közel 100 000-en vetették bele magukat. A privát vagy publikus szerverek 64 fő számára teszik lehetővé, hogy keresztül-kasul bejárják a 9 négyzetkilométer nagyságú térképet, közben beszerezzék a szükséges alapanyagokat, majd megvívjanak a vadállatokkal és egymással. A 2017-es Life is Feudal: Forest Village már teljesen más szemszögből ábrázolja a középkort, ebben ugyanis saját kis városunkat kell a lehetőségekhez mérten optimálissá fejleszteni, a lakosok számára elengedhetetlen élelmet megtermeszteni, házakat építeni és egy boldog társadalmat létrehozni.

a birtokomban lévő aranyból vásároltam még egy jegyet, és egy második karakterrel kezdtem új életet. Megértem, hogy a XI. század eleje egy veszélyes időszak volt, arra azonban nem voltam felkészülve, hogy negyed óra elteltével az egy szál késsel felszerelt hősömet néhány harapással a túlvilágra segíti egy semmiből feltűnő farkas. A balszerencsés incidenst követően pedig olyan helyen éledtem újra, ahol a környéken semmilyen hasznosítható fa vagy élelem nem akadt. A térkép tehát valóban nagy, kár, hogy nyersanyag és túlélési esélyek szempontjából roppant kiegyensúlyozatlan.

Technikai oldalról számos támadási felületet kínál a játék, ott van rögtön a karaktergenerálás: az még hagyján, hogy figuránkat addig forgathat-

Ami azonban teljességgel az ízlésemnek megfelelő, az a háttérben felcsendülő muzsika. Igaz, hogy az egyes nóták már ismerősek lehetnek a korábbi részből, ez azonban semmit nem von le az értékükből, tulajdonképpen önmagukban is megállják a helyüket, roppant hangulatosan festik alá a középkori atmoszférát. Látványvilág tekintetében semmi szemkápráztatót nem kapunk, a világot ugyanaz a Feudal Engine-re keresztelt motor jeleníti meg, ami a régebbi epizódok alatt működött, azonban dicséretes, hogy az egyes nap- és évszakok váltakoznak: van, hogy teljes sötétségben botorkálva csak a fáklyánk fénye nyújt némi világosságot, máskor szikrázó napsütésben, hóban, netán szakadó esőben tengetjük mindennapjainkat. További előnyt jelent, hogy a

A negatívumok ellenére senki se feledje, hogy a LiF: MMO most startolt el, hosszú út áll előtte, plusz magyarul is elérhető, ami nem hátrány.



juk-mozgathatjuk, míg eltűnik a képernyőről, nagyobb gond azonban, hogy az egyes tulajdonságokhoz semmiféle támpontot nem ad a játék, kezdetben csupán találgathatunk, hogy mi mit jelent. Az sem javította az esztétikai élményt, hogy a küldetésablak kitakarta a folyamatosan felbukkanó üzeneteket, így azokat a konzolról lehet elolvasni. Még komolyabb problémát jelent a mozgás közben tapasztalható folyamatos akadozás, harcosunk állandóan meg-megtorpan, ami egy véresebb harc közben igencsak kellemetlen. Olyan is előfordult, hogy beragadtam egy kisebb vájatba, ahonnan nem lehetett se kijönni, se kiugrani (ez általános jelenség, ilyenkor a /stuck paranccsal tudunk visszatérni). Eleinte a térkép sem működött rendesen (igaz, ezt egy frissítés orvosolta), azonban a karakterek közötti váltás még mindig hosszadalmas, gyakran percekig tölti az adatokat, és a közel 60 GB-os méretet is túlzónak tartom; a nagy terjedelemnek az az oka, hogy a játék letölti az európai és amerikai szerver információit, holott vélhetően csak az egyikre volna szükséges.

szövegek több nyelven, köztük magyarul is olvashatóak és külön öröm, hogy a fordítás csupán elenyésző hibát tartalmaz.

Mindezen erényeket figyelembe véve a Life is Feudal: MMO jelenlegi, korai hozzáférésű állapotában csupán a türelmesek és a hibákkal szemben elnézők számára éri meg az érte elkért (véleményem szerint túlzottan magas) árat, melyet a beépített mikrotranzakció és a nem túlzottan játékosbarát jegyrendszer egészít ki. A hibákkal a készítők is tisztában vannak, a folyamatosan érkező frissítésekben igyekeznek orvosolni a szerverhibákat, javítani az optimalizáltságon, ennek ellenére kérdéses, hogy merrefelé fog haladni a játék útja. Ideig-óráig már most képes némi élményt nyújtani (szigorúan többedmagunkkal kalandozva), ám a technikai oldal mellett a kezelőfelület is feltétlenül csiszolásra szorul, valamint több tartalmat is szívesen látnánk – hogy a sötét középkorba aztán szépen-lassan egyre több fény szűrődjön be.

KIKÖTŐI KALANDOK

My Time at Portia

[ÍRTA WILSON] **A VILÁGNAK VÉGE, DE EZ SENKIT SEM ZAVAR – IRÁNY PORTIA, AHOL AZ EMBER ÚGY KEZDHET ÚJ ÉLETET, HOGY ELŐTTE A VILÁGON SEMMIT SEM TUDOTT A SZAKMÁJÁRÓL. DE HA A GAZDÁLKODÁSRÓL VAN SZÓ, LEHET, HOGY MÉG EGY TEJFELESSZÁJÚ VÁROSLAKÓNAK IS VAN ESÉLYE BOLDOGULNI.**

Fura egy világ ez. Kismillió film, sorozat, videojáték örökítette már meg azt az évszázados harcot, amely a kitörésről, a hagyományoktól való elszakadásról szól – a szegény családba született fiatal mindent megtesz azért, hogy elsősorban neki és persze a családjának is jobb sors jusson, elhagyva szülőfaluját vagy a családi bizniszt, szerencsét próbálva a nagyvilágban, ami általában mindig a nagyvárost jelenti. A forgatókönyvet láttuk már fordítva is, ahol a város zajától besokalló sikeres üzletember/üzletasszony hagy ott csapot-papot, hogy egy egyszerűbb közegben találja meg boldogságát. A való életben a gyökeres váltás persze nem ennyire egyszerű, sokaknak örök álom marad, vagy éppen illúzió, ami lehet akár interaktív is. Hiszen az 1996-os Harvest Moon létrehozott egy olyan műfajt, amely épp a második reneszánszát éli, köszönhetően az ott látott ötleteket továbbgondoló Minecraftnek, az abból készült kismilliárd klónnak, és a mezőnyből toronymagasan kiemelkedő, egyemberes, a HM-et is lepipáló Stardew Valley-nek. Utóbbi igazi, modern klasszikusként repít el minden vállalkozó szellemű fiút és lányt a mezőgazdaság és a szerepjátékos kincsvadászat övezte képzeletbeli életbe, állattartással, növénytermesztéssel és a mindennapok nyűgjeivel. Valami hasonló vár a My Time at Portia játékosaira és lakosaira is, csak épp egy posztapokaliptikus világban – csakhogy mutánsok, kétfejű tehenek, ghoulok és egy rozsdás szögért is ölni képes banditák helyett itt maximum csak a monotonitás kerget a sírba, és nem egy jól irányzott golyó, vagy egy szögekkel kivert baseballütő.

EGY ÚJ VILÁG

Az, hogy a My Time at Portia egy, a világot majdnem elpusztító katasztrófa után játszódik, igazából teljesen lényegtelen: a több száz évvel ezelőtti katasztrófának csak ősi, többnyire föld alatti romok, illetve a távoli horizontot betöltő egykori épületek állítanak emléket, de ennek igazán nagy szerepe nincs, sőt tulajdonképpen teljesen felesleges is, hiszen az itteni élet nem erről szól. Még egy olyan újonc számára sem, mint te, aki Portia városának friss lakosaként kezdi a kalandját, egy, a szentlélek által egyben tartott, az elemekkel harcoló faház büszke tulajdonosaként, amit apád hagyott rád, azzal a címszóval, hogy ha itt kezded újra az életed, akkor minden rendben lesz.

Nagyon is szerethető, élvezetes és mindenképpen látványos a Pathea alkotása, ami akció nélkül is képes izgalmassá válni.

A kedves papa azt persze már nem mondta el a végrendeletében, hogy Portiában azért nincs kolbászból a kerítés, mindenkinek meg kell dolgoznia a betevő falatért. Te ezt nagybetűs Építőként teszed – az Építők azok az emberek, akik szinte bármit össze tudnak rakni, feltéve, ha ismerik hozzá a receptet, és összeszedik ahhoz a szükséges alapanyagot. Portiában ez nem csupán az épületeket, illetve a nyersanyagfeldolgozó egységeket jelenti, de igazából mindent. Horgászbotot, ásót, csákányt, hidat és akár járművet is kénytelen leszel összepattintani. Egyrészt, mert ezekre neked magadnak is szükséged lesz, másrészt mert folyamatosan érkeznek azok a megbízások, amik busás haszonnal kecsegtetnek.

Bár Portia egyáltalán nem nevezhető nagyvárosnak – sokkal inkább egy modernebb falu –, épületből és az azokat belakó és üzemeltető lakosból meglehetősen sok

ADATOK

KIADÓ
Team17 Digital Ltd.

FEJLESZTŐ
Pathea Games

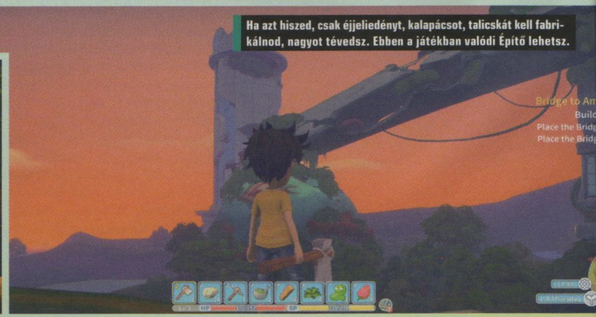
MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2018.01.23.

STÍLUSMINTA

Animal Crossing
2001 (NINTENDO)

Stardew Valley
2016 (CHUCKLEFISH)



Ha azt hiszed, csak éjjeliedényt, kalapácsot, talicskát kell fabrikálnod, nagyot tévedsz. Ebben a játékban valódi Építő lehetsz.

Mi hiányzik, mi hiányzik? Hát egy hatalmas híd, persze, mi más kellene egy templomba, vagy mi a fene ez. Jó móka képaláírásokat kitalálni.

van. Kávézó, bútorgyáros, boltos, orvos, tudós, bürokrata egyaránt megtalálható, hasznos, nélkülözhetetlen szolgáltatásokat nyújtva. Az ezen emberekkel való kapcsolattartás kötelező, a velük lezajló párbeszéd, illetve a kéréseik teljesítése ugyanis nemcsak a reputációt növeli, de bizonyos fokú interakció után a továbbjutást segítő kedvezmények is megnyílnak: alacsonyabbak lesznek az árak, gyorsul az építkezés, a nyersanyagtermelés. Ez pedig egyáltalán nem elhanyagolható, hiszen a My Time at Portiában egy dolgot kell állandóan tenni, ez pedig a gyűjtögetés.

SZABADON A VADONBAN

Alapanyagból legalább két tucat van, bár ez a megfogalmazás nem teljesen pontos, hiszen a komplexebb receptek komplex összetevőket kívánnak, melyeket elő kell állítani. Alapjáraton fából és kőből/ércből kell a legtöbbet összeszedni. Ezt többféleképpen is meg lehet tenni, de mindenhez célszerszám kell. A fához balta, a kőhöz csákány, fából, kőből vagy fémből. Értelemszerűen minél strapabíróbb a célszerszám, annál gyorsabban lehet értékes matériához jutni, de már egy egyszerű horgászbothoz is több mindenre van szükség: fára a nyélhez, textilre a damilhoz, fémre az orsóhoz. Utóbbi előállításához viszont már kell egy kohó, ami üzemanyagot fogyaszt... és igazából ez a mókuskerék az, amire az egész játékmenet épül. Nem elég összeszedni mindent, kellenek a megfelelő gépek is, amikkel fel lehet dolgozni a tárgylista tartalmát, és kell egy olyan műhelyasztal, ahol mindezt össze lehet pattintani.

Erre egy adott nap csak korlátozott idő áll rendelkezésre, hiszen az óramutató percei könyörtelenül telnek, de elsősorban nem az idő az, ami behatárol, hanem az energia. Minden mozdulat – legyen az egy csákányütés, vagy éppen egy fa kivágása – staminát fogyaszt, amit elsősorban az alvás tölt vissza. Ha elfogy a stamina, nem tudunk semmit csinálni, így minden nap jól meg kell gondolni, hogy mivel érdemes elütni az időt. Már csak azért is, mert az egyes megbízások időkorláttal rendelkeznek, azaz adott nap alatt muszáj elvégezni az elvállalt feladatot. És ezek még csak a missziók – Portia ennél azért jóval többet is tartogat a felszín alatt.

A KICKSTARTER-KAMPÁNY

A világ nem a korai hozzáférés, hanem a Kickstarter-kampány során ismerkedhetett meg a My Time at Portiával. A kínai csapat alig 100 000 dollárt akart összekalapozni, és ezt meglehetősen gyorsan tető alá is hozták: 3708 támogató segítségével 146 697 dollárt szedtek össze, a remekül festő, nagyon szórakoztató, teljesen ingyenes alfával pedig nemcsak őket, de a Team17-et is meggyőzték, amely ezután kiadóként állt a játék mögé. Az alfa mind a mai napig elérhető, így aki a vásárlás előtt futna vele egy kört, tegye meg bátran – a 6-8 órás ízelítő alatt felmérheti, megéri-e jegyet váltani Portiába!

KATA-KLIZMA

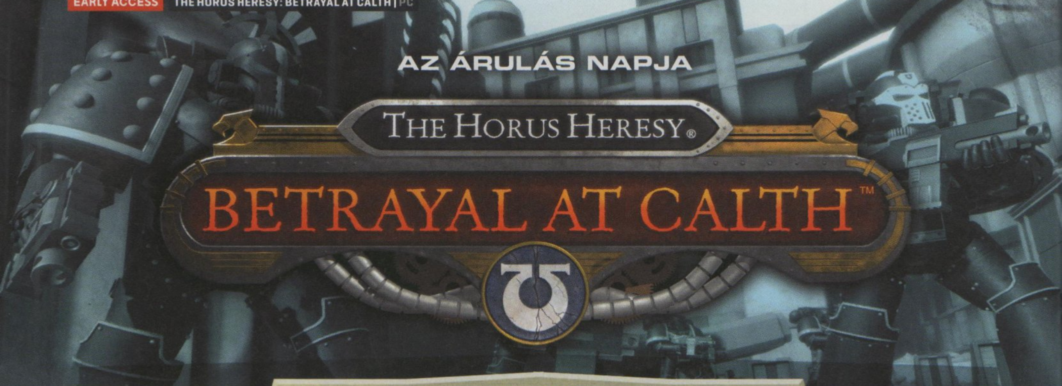
Mármint szó szerint, a városban van ugyanis két barlangrendszer, amibe 80 játékbeli pénzért lehet belépőt váltani, a jegy mellé pedig légzőkészülék és jetpack is jár. Ezekre egyrészt azért van szükség, mert a levegő mérgező, másrészt az egyes termek meglehetősen nagyok tudnak lenni, és jetpackkel sokkal könnyebb a közlekedés. A kazamata mélyén ősi kincsek lapulnak, amik az egykori civilizáció történetét hivatottak elmesélni, de ennél talán sokkal értékesebb az a töméntelen mennyiségű érc, amit ki lehet emelni. Percek alatt annyit lehet így összeszedni, mint a vadonban több hétnyi megfeszített munkával, így nem is kérdéses, megéri-e lemerészkedni a felszín alá, hiszen az érc (illetve az abból kiolvasztott fém) az, ami a legtöbb építmény alapanyagát képezi.

Építményreceptből egyelőre azért nincs túl sok, ellentétben a kisebb tárgyakkal és a felszereléssel, aminél azért néha a bőség zavarával is meg kell küzdeni. Közös jellemzőjük, hogy nagyon sok kulimunkát követelnek meg – sokkal több időt kell mászkálással, keresgéléssel tölteni, mint bármi mással, így aki nem tűri jól a monotonitást, elég gyorsan el fogja veszíteni az érdeklődését.

Ez mondjuk, hiba lenne, a My Time at Portia fokozatosan, lépésről lépésre tárja fel magát, és nyit meg új funkciókat. Idővel például sokkal többet enged, mint építeni – a farmot körülvevő terület felvásárlásával olyan földterület szerezhető meg, ahol beindulhat a búza, a kukorica és számos más növény termesztése, de akár állatok is tenyészthetők, így szerencsére bőven akad tennivaló, van hová fejlődni. Szó szerint, hiszen még egy kisebb RPG-rendszer is vár, szintlépéssel, illetve azután járó képességpontokkal, amiket három képességfán lehet elszórni olyan extrákért, mint a megnövelt stamina és életerő, a gyorsabb XP-szerzés, az erősebb védekező- és támadó tulajdonságok, vagy a szociális kapcsolatok megerősítése.

Mindehhez pedig pazar tálalás társul: a kínai Pathea Games a szomszédos japánból, a Ghibli-stúdió műveiből inspirálódott, ami meg is látszik a tarka tájon, a furcsa, de szerethető lényeken, a rajzfilmes helyieken, az álomszép tengeri látképeken, amit egy letisztult, könnyen átlátható kezelőfelület koronáz meg. És ez még csak a béta – a 20 eurós (nagyjából 6200 forintos) My Time at Portia azonban már a jelenlegi állapotban is konyhakész, és a korai hozzáférésből hátralevő kevesebb, mint egy év inkább csak a finomhangolásról és a tartalomgyártásról fog szólni.

AZ ÁRULÁS NAPJA



THE HORUS HERESY® BETRAYAL AT CALTH™

[ÍRTA **BÖJTI**]

Elárulták az Istencsászárt! Elárulták a Rendet! Elárulták a civilizációnkat! De jaj az eretnekeknek, mert az Ultragárdisták ezúttal sem kegyelmeznek az árulóknak! Ha pedig már ultrák: ez bizony a jó öreg 40K világa, ahol a páncélok akkorák, mint a ház, mindenhol koponyák és csontok, a háború pedig nemcsak örök, de kegyetlen is. És mi pont ezért szeretjük.

A zért ha már jól ismered a kilátástalanság és embertelenség sajátos, mégis imádni való világát, akkor némi monoton rutin lehet a kezedben és az érzékelésedben – izometrikus vagy teljes felülnézetből követett harcosaidnak a parancsokat kiadva irtod a génorzók, káoszlények, eretnekek végeláthatatlan hadát. Láttunk ilyet eleget, az utóbbi években, ha bármelyik regény vagy táblásjáték virtuális verzióban látott napvilágot, akkor többé-kevésbé ez volt a megszokott recept, és igazából csak pár eltérő feldolgozás mert szakítani az utóbbi évtizedben bevált és sablonná vált hagyományokkal. Mondjuk abban sem volt köszönet. Elvégre a belső nézetes Space Hulk (Deathwing) ezernyi sebből vérzett (ettől függetlenül imádtam a hangulata és látványa miatt), az indie, külső nézetes Eisenhorn: XENOS-ról meg ne is beszéljünk, mert az úgy volt bugyuta és lélektelen, hogy közben ezerszer jobbat is ki lehetett volna hozni belőle.

Egyébként meg, ha otthon vagy a témában, jól tudod, hogy tavaly már volt egy Horus Heresy (Talisman) a Nomad Gamestől, ám az inkább hagyományos, társasjáték jellegű stratégiaként érvényesült, míg a kaliforniai álom képviselői egy kifejezetten érdekes koncepcióhoz nyúltak. Már csak azért is, mert a Telltale Games fejlesztőiből, a Pixar, a Lucasfilm és az Intel munkatársaiból alakult kis stúdió leginkább VR-ben utazik (kivétel a rajzfilmes jellegű átvezetőkkel rendelkező platformer, a Flyhunter Origins, ami alaposan megmutatta, mire jók a csapat Pixar-gyökerei). Ez pedig visszaköszön a Betrayal at Calth során is – azonban nem kell megijedni, nem muszáj sisakba bámulva megtagadni a külvilágból érkező ingereket, a játék ugyanis non-VR videojátékként is funkcionál. Legérdekesebb pikantériáját viszont pont az adja, hogy vannak VR-kompatibilis jellemzői – mint például a szabadon mozgatható kameranézet –, amiknek hála alkotói mertek kicsit elrugaszkodni a bevált formuláktól.

> Kicsit sok volt az egyforma, felülnézetes taktikai akcióból, a fejlesztők által tető alá hozott szabad nézet sokat dob az összképen.

AZ ELSŐ CSAPÁS

Az első lövés, a legelső támadás alattomosan jött, szinte a semmiből... romokat, füstöt, lángot és holttesteket hagyva maga mögött. Azonban a Codex Astartest a lehető legmerevebben követő, életben maradt Ultragárdisták élén a te feladatod, hogy újraszervezd a védelmet, kiderítsd, hogy mi is történt, majd támadásba lendülj, valamint mentőakciókat indíts. A fő probléma az, hogy a World Bearers (a Káosz Isteneit a végletekig követő, halálukig szolgáló Igehirdetők serege) mindenhol ott van, jelenléte pedig végzetes helyzethez vezethet. A Games Workshop közkedvelt Betrayal at Calth táblajátékának adaptációja ebben az áldatlan helyzetben nyújtja a taktikázós, csapatokat irányítós akciózás lehetőségét. Egyelőre még csak korai hozzáférésű verzióban.

De hogy pontosan mi is ez a Horus Heresy? Egyfelől taktikai akció, amelynél összeállítod a négyfős csapatokból álló kisebb-nagyobb sereged, a sima gárdistáktól a vezérekig, az extra egységekig, illetve azt is eldöntve, hogy melyikük milyen fegyverrel induljon útnak, majd a pályákon (öt fejezet sok-sok misszióval) kell teljesíteni a kutatással, kimentéssel, likvidálással kapcsolatos feladatokat. A csapatok aztán külön-külön irányíthatók, egy adott körben pedig egy egységnek akár több parancsot is ki lehet adni – de csak a saját lépéseidnél, egy bizonyos limittel. Tehát mondjuk, egy körben van tíz lépésed, meg az ellenségnek

ADATOK

KIADÓ
Steel Wool Studios

FEJLESZTŐ
Steel Wool Studios

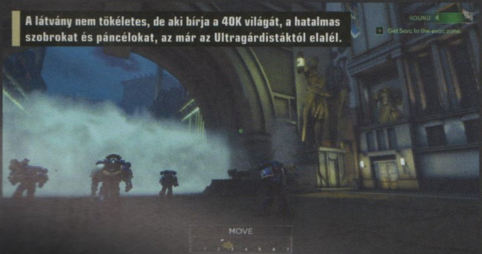
MŰFAJ
akció/stratégia

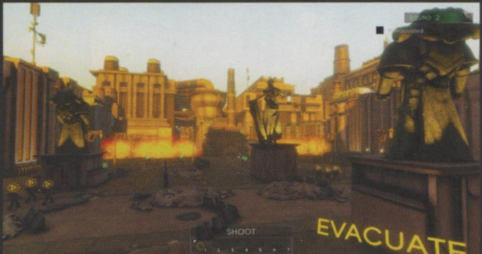
MEGJELENÉS
2018

STÍLUSMINTA

Warhammer 40,000: Deathwatch – Enhanced Edition
2015 (RODEO GAMES)

Warhammer 40,000: Space Wolf
2017 (HEROCRAFT)





A látvány nem tökéletes, de aki bírja a 40K világát, a hatalmas szobrokat és páncélokat, az már az Ultragárdistáktól elalél.

is, ezeket pedig felváltva használjátok el. Az egyik egységeddel az egyik lépésnél beállsz egy kiszögeléshez, majd az ellenség lő egyet, utána ismét te jössz. Választhatsz, hogy egy másik kis csapatoddal állsz be valamerre, vagy a már bevackolt Ultragárdistákkal füstölöd ki a látómeződben lévő opponenseket – ami a döntésedet befolyásolhatja, az csak annyi, hogy lehet, valamelyik csapatod az adott körben már nem léphet és nem akciózhat többet. Persze megvannak a szigorú szabályok, van összevonás és helyzetmegtartás is, de mindezen lehetőségeket élesben fogod kitapasztalni, amiben egyébként egészen jó partner a játék. A betanítás ugyanis szinte mindent elmagyaráz.

Ahogyan általában, a Betrayal at Calth is leginkább a stratégák kedvére tesz, a csapatokkal rengeteget lehet szöszölni, kitaktikázva a legcélszerűbb felállást és útvonalat.

Mondjuk mindez még mindig kevés volna az üdvözüléshez, a leírtak alapján bármelyik taktikai Space Hulk futhatna, vagy valami más 40K-feldolgozás. Ami extra módon kiemeli az átlagból a Betrayal at Calth Early Access változatát, az a látvány „szabadsága". A kamerát ugyanis bármerre mozgathatod, hála a servo skullnak, amivel a teljes történést végigkövetheted. Így felrepülhetsz a küzdő felek fölé, egyfajta stratégiai látképből közvetítve az eseményeket, de akár a csapatod háta mögé is beállíthatod az „operatőrt", amivel realisztikusabb és az akcióra jobban összpontosító látószög a jutalmad. Ez az, ami igazán különlegessé teszi a játékot, miközben értelemszerű, hogy aki VR-eszközzel is rendelkezik, az a speciális kialakításnak hála sokkal jobban belemerülhet a végtelen háborúba, mint valaha.

MELYIK OLDALRA ÁLLSZ?

No, és persze ott van még a multiplayer, avagy a Deathmatch és a Skirmish is, amelynél az interneten (mondhatni platformfüggetlen módon) a VR-felhasználók és a hagyományos módon küzdők is összemérhetik tudásukat. Kár, hogy ezt nem tudtam kipróbálni, mert a korai hozzáférés elején még senkit nem találtam a neten. Viszont az jó, hogy a Skirmish a mesterséges intelligencia ellen is működik, bár innentől kezdve meg kábé ott tart a történet, hogy gép ellen a kampány is elérhető. A sztori egyelőre ugye csak részben van kész, csak az első fejezet működőképes, a maradék a fejlesztési idő alatt kerül a csomagba, hogy végül összesen remélhetőleg meghaladják majd a tíz órát, miközben új fegyverek és egységek is bekerülnek a repertoárba – persze mindegyik a 40K világából átemelve. Talán nem okozok meglepetést, ha azt mondom, hogy Terminátorok és Monstrumok is megjelennek majd a csatamezőn.

A csatamezőn, ami most még kicsit sterilen hat, mintha a textúrák sem minden esetben lennének a helyükön, bár a fejlesztők szerint az első fejezet már mindent tartalmaz, a zenét, az animációkat, a modelleket is. Mégis úgy látom, hogy ha ezen a téren nem lesz változás, az némi csalódottságra adhat okot. A karakterek mozgása ugyanis nem az igazi, a környezet pedig, mint említettem, nem teljesen mai minőségben kerül a képernyőre. A páncélok szépek, a gárdistákban gyönyörködhetnek a rajongók, emellett nagy pozitívuma a játéknak a város látképe – mert bár itt-ott üresek az utcák, pont az van meg a Betrayal at Calth alfaverziójában, ami a 2011-es Space Marine-t naggyá tette. Az autentikus, monumentális panoráma a hatalmas oszlopokkal, az óriási szobrokkal és épületegyüttesekkel, amik mind az Istencsászár létét dicsőítik.

A 20 eurós (6200 forintos) kedvezményes árral induló, majd a 30 eurós (kábé 9300 forintos) kategóriába átmozduló program előreláthatólag 6-8 hónapig lesz korai hozzáférésben, ami nagyjából reális még a kezdetlegesebb megoldások ellenére is. A váz ugyanis jól fut, a játékmenet rendben van, némi mélység is került bele, a teljesen testreszabható kamerával új megközelítést kap a már jól ismert taktikai akció. Emellett a WH40K világát vagy utálod, vagy imádod, kevés eséllyel hagy hidegen ez a sajátos univerzum, a Betrayal pedig értelemszerűen a rajongóknak készült, sőt azon belül is kiemelten a műfaj és az alapul szolgáló táblajáték kedvelőinek. Az meg már a csapaton múlik, hogy minőség terén mit hoznak össze a rendelkezésre álló közel egy év alatt (sietniük nem kell, simán kitoldhatnák ezt a fázist egy esztendőnyi hosszra), mert ha kellőképpen sikerül javítani az összképen, a VR miatt nagyobb réteget is elérhet a produkció. Egyelőre biztató az alfa, szóval minden esély megvan erre is. G

Örökség

A Betrayal at Calth a The Horus Heresy-sorozatban leírt történések legelejét jelenti, amely a történetek szerint több százezres veszteséget jelentett a támadók és a védekezők oldalán, miközben az Istencsászár seregei összecsaptak az árulókkal. A szép számban megjelent regények mellett a társasjáték is ezt az esetet dolgozza fel, méghozzá nagyon igényes, szép kivitelben, kártyákkal és figurákkal együtt beszerezhető verzióban – a csomagot Magyarországon is árulják, bár az ára kicsit borsos, hiszen közel negyvenezer forintba kerül.

SERIOUS SAM MMOARPG-BEN ZÚZ...

[ÍRTA **POZANDR**]

Koreából érkezett meg a Wild Buster: Hereos of Titan címet viselő MMO-ARPG. A Nuriworks alkotása közel öt év fejlesztés után jelent meg, számos lehetőséget kínál, egyes elemei kellemes élményt nyújtanak, mások pedig nem annyira. Irány az űr, a háború a küszöbön áll!

Az MMO-k piacán újat mutatni nem könnyű feladat. A nagy és híres fejlesztők (pl. Blizzard) mellett az MMO-k java részét a koreai független stúdiók adják át a játékosoknak. A Wild Buster: Heroes of Titan is egy ilyen cég munkája. A távol-keleti ország csapata öt évig dolgozott ezen a sci-fi MMO alapokkal rendelkező ARPG-n: az alkotók az Indigogon 2017 szeptemberében indították gyűjtést, hogy a nyugati piacra is eljuttathassák alkotásukat. A kért összeg nem volt nagy: a 13 ezer dollár össze is jött, amit valószínűleg a lokalizációra költött el a Nuriworks. A próba után bátran ki lehet jelenteni, hogy van fantázia a Heroes of Titanban, ugyanakkor emellett sem tökéletes: vannak hibái, hiányosságai, amelyek közül az egyik legfontosabb a hihetetlenül alacsony játékosbázis. De ne szaladjunk ennyire előre, lássuk mit kínálnak a Titán Hősei!

TÖRÖTTEK

A Nuriworks programja ugyan nem fog irodalmi díjat nyerni, de a kezdő képsorok képesek berántani abba a sci-fi világba, amit a fejlesztők megalkottak. A szokott tudományos fantasztikus toposzok adják a játék gerincét: az emberiség kijutott az űrbe, a Titán bolygón létrehozta új otthonát, ugyanakkor a kíváncsisága okozta vesztét is. Egy ismeretlen rádiójel kutatása közben megjelentek a töröttek (róluk a szövegdobozban olvashatsz bővebben), akik lerohanták a Titánt, hogy halált és pusztulást hagyjanak maguk után. A megmaradt túlélők elhagyták a planétát, de a töröttek mindenhova követték az emberiség maradékát. Hosszú üldöztetés után a katonai erők elkezdtek visszaszivárogni a Titánra, majd meghirdették a visszavételt. Hősöket toboroztak, akik két rivális frakcióba tömörültek, ugyanakkor a közös cél ellenére elkülönültek a választott módszerekben. A kihalás veszélye azonban nem múlt el: nemcsak a töröttekkel, de a széthúzással szemben is fel kell venni a harcot…

Innen indul el a játék, amit nyugodtan lehet a Diablo és a Borderlands szerelemgyerekének nevezni. A hangulatot már a kezdő képsorok megadják, majd a karakterválasztás után el is indul az állandó akció, ami az egész játékot jellemzi. A Heroes of Titan sajnálatos módon mellőzi a részletes szereplőalkotást, ugyanakkor a jelenleg választható harcosok mégis kellően változatosak, még akkor is, ha a játékmenet már nem annyira az. Vannak katonák, akik távolsági fegyvereket használnak, vannak, akik a közelharcban jeleskednek, ugyanakkor közös jellemzőjük, hogy mellőzik a Távol-Keleten született játékokra jellemző animés jegyeket, és ez nagyon jó! Az izometrikus nézőpontot használó játék már jelenlegi fázisában is rengeteg dolgot rejt: rengeteg fő és mellékküldetést, PVP és PVE elemeket, egyedi és variálható képességeket, plusz egy olyan művészi dizájnt, ami tökéletesen illeszkedik ehhez az

ADATOK

KIADÓ
Insel Games Ltd.

FEJLESZTŐ
Nuriworks

MŰFAJ
MMO-RPG

MEGJELENÉS
2017.12.14.

STÍLUSMINTA

Marvel Heroes
2013 (GAZILLION ENTERTAINMENT)

Guardians of Ember
2017 (RUNEWAKER)

Hali! Te is játékos vagy? Ja, szóval szintén újságíró. Mást nem láttál erre? Nem? Akkor menjünk inkább inni, nincs itt senki.

univerzumhoz. A pályák felépítése változatos, és bár a Wild Buster világa nem nyílt, így is minden szinten lehet találni valami újdonságot, érdekességet.

A városokban menekültek állnak sorban az ételért, míg a külterületeken az éppen aktuális helyszínnek megfelelő elemek dobják fel az összképet, és bár a program nem 3D-s, a térérzet mégis megvan. Ezek mellett a játékmenet ugyanakkor jó is, meg nem is. Hogy ez mit jelent? A küldetések mind ugyanúgy zajlanak. A karakterrel felvesszük a missziót az éppen aktuális térképen, megkeressük a kiindulópontot, ha kell, vásárolunk gyógycsomagot, majd elindul egy visszaszámláló. Igen, minden feladat teljesítésére meghatározott időkeret áll rendelkezésre, ez alatt kell legyőzni az utunkba kerülő milliónyi ellenfelet, eljutni a pálya végére, hogy ott végezzünk egy kisebb, majd egy sokkal nagyobb, és gyakran meglepetéseket okozó főellenféllel. Ennyi. Meghatározott útvonalon kell előre haladni, kifejezetten csőpályákon.

Ugyanakkor a harc meglepően szórakoztató és pörgős. Rengeteg fajta kisebb-nagyobb ellenféllel lehet találkozni, akik általában komoly erőfölényben vannak, de azért a karaktereket sem kell félteni. A Wild Buster ugyanis a taktikus harcot helyezi előtérbe, a képességek megfelelő használatát, a vetődést, ezért nagyon fontos, hogy katonánkat a szerepének megfelelően képezzük ki. Ugyanakkor a vetődés csak korlátozottan használható, mert pusztítja a staminát. Minden egyes karaktertípusnak, legyen az akár gyógyító, tank vagy DPS, van egy speciális, pusztító képessége, aminek a használatát érdemes a megfelelő időpontra tartogatni. Minden képességnek megvan a maga látványos animációja, a fények és robbanások betöltik az egész képernyőt, nagyon tetszetős az egész. Azonban, ha nem sikerül a meghatározott időn belül legyőzni az aktuális bosst, akkor a játék visszadob a küldetés elejére, és kezdődhet elölről az egész... Újra és újra.

Töröttek

A játék központi ellenfelévé megtett töröttek kiborg lények, ennek megfelelően a fejlesztők eleresztették a fantáziájukat, és nagyon egyedi és félelmetes teremtményeket alkottak meg. Bár csak rövid időre tűnnek fel, mégis képesek a frászt hozni az emberre. Mindegyiknek más-más szupereреje van, de egyvalami közös bennük: képesek szolgákat megidézni. Ha meg is ölnék a kiválasztott harcosunkat, gyakorlással előbb-utóbb túljutunk rajtuk - ez persze pénzköltést jelent, mert képesek enni a HP-t, így az aranyból kénytelenek vagyunk gyógyítást vagy gyógycsomagot venni. De ha legyőzzük őket, elmondhatjuk, hogy megérte, mert így egy lépéssel közelebb kerülünk a háború befejezéséhez.

Az a legrosszabb egy MMO-nál, ha nincs elég játékos. Mondjuk ez alapvetően nem a program hibája, fel is kell rá hívni a figyelmet, mi most ezt próbáltuk megtenni.

A HÁBORÚ HÁTULÜTŐI

Emellett azért van néhány olyan dolog, amit a játékélmény javítása szempontjából a fejlesztőknek illene megfontolniuk. Az egyensúlyon még lehetne javítani, ugyanis vannak olyan főellenfelek, akik túlságosan erősek, emiatt könnyedén megölik katonánkat, még akkor is, ha azzal folyamatosan mozgásban vagyunk. Ehhez kapcsolódik a gyógyítás és a küldetésekért kapott jutalmak kérdése. Bár a loot bőségesen ömlik, az NPC-k által kínált dolgok ára nincs arányban a küldetések után kapható tapasztalati pontok és aranyak számával. A gyógyítás már a játék elején 500 és 10000 arany közötti összegbe, egy képességslot 100 000 aranyba kerül. Ehhez képest egy-egy küldetés teljesítése pár tucat, esetleg párszáz tapasztalati pontot és ugyanennyi aranyat ad. Ráadásul bármelyik frakciót is választjuk egy új játék elején, semmilyen különbséget nem fogunk tapasztalni a játékmenetben, az egyetlen eltérést a karakterek speciális képessége jelenti. Mit lehet mondani összegzésként? Azt, hogy van még mit tenni – lássuk is a terveket!

Az Insel Games három hónappal az Indiegogo-gyűjtés után már elérhetővé is tette a korai hozzáférésű Wild Bustert, ami kezdetben ugyan szenvedett néhány technikai gondtól (összeomló szerverek, ideiglenes fagyások), azonban a folyamatos frissítéseknek köszönhetően mára játszható program lett, ami nem vágja ki az embert. Az Early Access időszak a jelenlegi tervek szerint 4-6 hónapig tart, de ezen idő alatt a fejlesztőknek még bőven lesz dolguk. Régió szerinti lokalizáció (egyelőre a német nyelv van tervben), új dungeonök és karakterek, az előzőleg említett egyensúly javítása, fejlesztett grafika és bevilágítás – többek között ezeken dolgoznak a Nuriworks emberei.

Ugyanakkor a jelenlegi verzió ára egy MMO-hoz képest egy picit drága. Az alap kiadás 24 euróba kerül (kábé 7400 forint), a legnagyobb csomag pedig 48 euróba fáj (közel 15 000 forint): utóbbi minden extrát tartalmaz. Szerencsére a program nem lett pay-to-win, nincs benne mikrotranzakció, és a fejlesztők elmondása szerint nem is fontolgatják ennek a lehetőségét. Azonban jelenleg pont az MMO jellege hiányzik a programnak. Igen, az alacsony játékosszám most a legnagyobb gondja a Wild Busternek. Naponta alig pár tucatnyian néznek fel a szerverekre, a cikk írásának pillanatában 19-en játszanak a Nuriworks alkotásával, társat találni egy-egy küldetés teljesítéséhez szinte lehetetlen. Magasabb játékosszám mellett érdemes belevágni, de jelenleg a missziók túlságosan repetitívek, még akkor is, ha a harc egyébként élvezetes. A fejlesztőknek egy kis változatosságot kellene belecsempészniük a játékba, így a jelenleginél sokkal izgalmasabb program születhetne a végleges megjelenésre!

Pistike nagyon mérges lett, amiért nem készült el időben az uzsonnája, így törött lelkivilágának hála rögtön berzerkerré vált.

RTS KOVÁCSOK

FORGED BATTALION

[ÍRTA WILSON] Több mint egy évtizedes múlt a műfajban, klasszikus játékokat fejlesztő alkotók a csapatban és egy remek ötlet – a Forged Battalionnak látszólag mindene megvan a sikerhez, de csak a jövőben derül ki, tartalom is lesz-e az amúgy remek alapfelállás mögött.

Amikor 2003-ban, mindenki legnagyobb meglepetésére és megrökönyödésére az Electronic Arts úgy döntött, hogy bezárja az akkori Westwoodot, a világ nemcsak egy legendás, korszakalkotó stúdiót veszített el, de tulajdonképpen az általuk mesteri szinten űzött műfajt is – ahogy a kalandjátékok, úgy a valós idejű stratégiák aranykorszaka is véget ért. Hogy a Command & Conquer hattyúdalának tekinthető Generals ennyi év távlatából nézve méltó búcsúja volt-e a Westwoodnak, arról megoszlanak a vélemények, arról viszont nem, hogy az RTS, mint ágazat meglehetősen a háttérbe szorult...mármint csak akkor, ha az AAA kategóriát nézzük, ahol a Blizzardon kívül szinte már csak a SEGA az, aki hajlandó komoly pénzt invesztálni a zsánerbe.

A Kickstarter és a Steam korai hozzáférése viszont új életet lehelt a valós idejű stratégiákba. A felemás üzleti stratégiával operáló Uber Entertainment Planetary Annihilationje, a Blackbird Interactive egyszerűen zseniális Homeworld-előzménye, a Deserts of Kharak, a hetek óta a Steam eladási listájának élén tanyázó They Are Billions, és persze a hazai, szerethető Meridian is ékes bizonyítéka annak, hogy az RTS nem halott, sőt éppen feltámadóban van. És ha a Petroglyph csapatán múlik, akkor még az innovatív ötletek és a minőségi tálalás sem kell, hogy a háttérbe szoruljon.

Ezeket a képeket elnézve nagyon szomorúak vagyunk, amiért a C&C-széria nem kapott egy újabb, utolsó utáni esélyt az EA-től.

VÉN RÓKÁK

A Petroglyph neve az RTS-t szerető és ismerő közönség számára nem lesz ismeretlen: a Westwood felégetésének az az egyetlen pozitívuma volt, hogy a keménymag nem szállt el a szélrózsa minden irányába, hanem egyben maradt, majd 2003. április 1-től Petroglyph Games néven folytatták tovább. Legutóbb 2015-ben, a Grey Goová villantottak, hogy utána a 8-Bit elnevezésű sorozat könnyedebb epizódjaival szórakoztassák a nagyérdeműt. De vissza a Grey Goohoz: a Weta-videókkal megtűzdelt, remek alaptörténettel és világgal rendelkező RTS ugyan csak egy rövid, kemény és több sebből vérző kampányt, illetve egy nem túl népszerű multiplayer móduszt tudott felmutatni, de lenyűgöző hangulatával megmutatta, hogy a Petroglyph sokra képes – főleg, ha alkotói szabad kezet kapnak.

A Forged Battalion során ez a privilégium viszont nemcsak nekik, de neked, a játékosnak is kijut, méghozzá egy már sokszor látott, de tökéletesíteni sosem sikerült ötlet miatt, amit úgy hívnak: testreszabhatóság. Saját frakció, saját tervek, saját ötletek, saját egységek – ez az, amit a FB kínál, egy egyelőre teljesen üres vázba csomagolva, egy alapvetően érdekes felütésű történettel, de bárminemű tartalom nélkül. Mármint ha kevesebb, mint fél tucat missziót – amik valójában csak skirmish küldetések – és az ahhoz elkészített 4-5 sornyi szöveget nem tekintünk narratívának. És inkább ne tegyük, még úgy se, hogy a FB alapvetően egy nem túl rossz – ámbár szövegesen elmesélt – világba dob be, ahol a 21. század végére a globális felmelegedés miatt olyan mértékű víz- és erőforráshiány alakult ki, amely komoly felkeléseket, kisebb-nagyobb

ADATOK

KIADÓ
Team17 Digital Ltd.

FEJLESZTŐ
Petroglyph

MŰFAJ
RTS

MEGJELENÉS
2018.01.16.

STÍLUSMINTA

Command & Conquer: Generals
2003 (ELECTRONIC ARTS)

Homeworld: Deserts of Kharak
2016 (GEARBOX PUBLISHING)

MULTIPLAYER ÖRÖMÖK

Ahogy a legsikeresebb RTS-ek, úgy a Forged Battalion is a multiplayer során kell, hogy a legtöbbet nyújtsa, és szerencse, hogy jelenleg itt a legszórakoztatóbb. Az egyedi egységek miatt kiszámíthatatlan, hogy az opponens mivel fog próbálkozni, ami az igazán masszív létszámú összecsapásoknál jön ki a legjobban, hiszen egyszerre akár nyolcan is egymás torkának eshetnek, kaotikus és éppen ezért izgalmas küzdelmeket vívva. A ping miatt sem kell aggódni, hiszen a játék alá dedikált szerverek dolgoznak be, így ha a képernyőn száz egység lövöldöz, a találatok akkor is garantáltan célba érnek.

háborúkat szült. Egy nem éppen pacifista tudós, Miles Thymos viszont feltalált egy olyan építési technológiát, amely moduláris elemekből bármit elő tud állítani. Az ára? A függetlenség feladása, és egy Kollektívának hívott világkormányhoz történő csatlakozás. Csak kevesen mertek nemet mondani az ajánlatra, 10 év békeidőszak elteltével viszont Thymos úgy dönt, itt az ideje mindenkinek benyújtani a számlát.

Oké, az RTS zsánert sokféle ismert toposszal le lehet írni, na de a „piros tankok lövik a kék tankokat" a legjobb mind közül.

KOR-TALAN

Miben több ez, mint bármelyik B kategóriás történet? Semmivel, a Forged Battalion esetében érezhető, hogy jelenleg egyáltalán nem a kampány van a főszerepben, a Petroglyph múltját ismerve pedig az is biztos, hogy ez a jövőben sem fog változni, hiszen amikor a sztorira fókuszáltak, buktak; amikor a játékmenetre, akkor maradandót is tudtak alkotni. A játékmenet jelen esetben a teljesen hagyományos, ezerszer látott RTS-sémára épül. Azaz van egy fő bázis, amiből mindig csak egy lehet a térképen (bár elpusztulása nem jár automatikus vereséggel, ahhoz az összes többi épületet és egységet is el kell veszíteni), illetve egyetlen nyersanyag, egyfajta kristály, amit betakarítva és feldolgozva pénzhez juthatunk. Ebből kell fedezni a húzni pár perc alatt, és igazából szükség is lesz rá. A kristályok egy adott területen mindig villámgyorsan elfogynak, a következő lelőhely pedig több tíz méter távolságra van, így érdemes újabb és újabb mini előőrsöket létesíteni feldolgozó egységekből és ezeket védő automatizált lövegekből, másról nem kell gondoskodni. A sereg összerakása sem igényel túl komoly erőfeszítést, elég csak minden

A műfaj alapjainak újragondolása helyett a Forged Battalion az egységmenedzsmentet alakítja át úgy, hogy az újítónak hasson.

további épületeket és egységeket. Létesítményből egyszerre mindig csak egy épülhet, és bár az extrémen kicsi repertoár több lehetőséget is tartogat, igazából mindig ugyanazt a sorrendet kell követni. A bázis után kell egy feldolgozóegység a pénzhez; ezután mindenképp az erőmű jön, mert minden objektum energiát használ; ha ez megvan, a gyalogos katonákat előállító barakk, a könnyű járműveket ontó alkalmatosság következik, a végén pedig jöhet a „szuperfegyver". Utóbbi minden idők legnevetségesebb szuperfegyvere: igazából csak egy 2 percenként aktiválható tüzérségről van szó, amely még egy fapados épületet sem tud lerombolni, maximum csak 2-3 nagyon gyenge egységet képes magával rántani.

A pénz- és az energiamenedzsment viszont nem ad túl komplex, vagy épp nehéz feladatot, egy komplett bázist gyakorlatilag bárhol fel lehet kategóriából legyártani egy jelentősebb mennyiséget, és aztán a túlerővel felülkerekedni az aktuális ellenfélen. Nincsenek formációk, különleges képességek, csak célpontkijelölés (hotkeyek használatával azért védekezni, illetve menni és lőni is lehet), ezt követően pedig az imádkozás, hogy ne a saját egységek patkoljanak el először. Az útvonalkeresés egyelőre sajnos nagyon suta, a harvesterek és úgy általában az egységek hajlamosak a lehető legfurább módon közlekedni, és ignorálni mindent: a mérgező területeket vagy rosszabb esetben akár az ellenfeleket is.

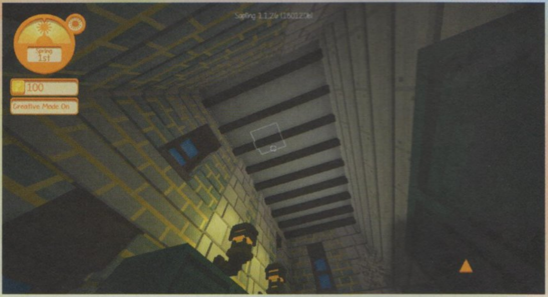
A gyakorlatban tehát a Forged Battalion egy teljesen fapados, maximálisan szokványos RTS, aminek egy oka van – az, hogy a hangsúly nem is igazából a tényleges játékmeneten van, hanem az egyes meccsek között zajló menedzsmenten. A kampány,

a skirmish vagy a multiplayer során kutatópontok szerezhetők, melyek egy nagy, perzisztens képességfán válthatók be. A több nagy evolúciós lépcsőfokra osztott menüben rettentő sok kifejleszthető dolog van – több tucatnyi fegyver, páncél és egyéb alkatrész, melyek mindegyike nagyon komoly előnyhöz juttathatja a használóját. A felhasználó pedig alapvetően nem a parancsnok (azaz te), hanem annak minden egyes egysége – utóbbiak azok, amiket teljesen testre szabhatsz, egy totálisan egyedi, az igényeidet kiszolgáló frakció létrehozásának lehetőségével. Ezt négy nagyobb kategóriában lehet megtenni: létrehozható gyalogos katona, könnyű jármű, nehéz jármű, valamint repülő unit. Nem a nulláról kell építkezni, mindegyikhez tartozik egy komplettre gyúlt váz – ebbe lehet pakolni az egyedi fejlesztéseket, a fegyver, a támogató, illetve a mozgást befolyásoló slotba. Például gépfegyver helyett bevethető lángszóró, esetleg antianyag vagy savköpő puska; az extra réteg páncél mellé öngyógyítás, esetleg a közelben állókat sebző sugárvető is kirakható.

VÉG-TELEN

A végeredmény? Egyedi egységek, akár több száz fajta…és jelenleg ennyi. A Forged Battalion első korai hozzáférésű, jelenleg 20 eurós (kb. 6200 forintos) változata ennél többet nem tud, de az ötlete remek, a látványvilága tetszetős, a hangulata pedig erős. Csak épp a tartalom, a mesterséges intelligencia hiányzik belőle, ami a hátralevő fél évben remélhetőleg megérkezik, hogy a játék ne egy ötletes, de felejthető színfoltja legyen az RTS-palettának, hanem egy egykoron legendás csapathoz méltó, igazi újító.

DEJA VU SZIMULÁTOR



STAXEL

[ÍRTA **DREAMER**] **Nehezen tudom bekategorizálni a Staxelt. Nem az jelenti a gondot, hogy kitaláljam, mely játékokból merít ihletet, és mikre szeretne hasonlítani, mert az igen egyértelmű. Inkább a célközönség meghatározása és a platformválasztás indoklása okoz némileg nehézséget.**

Amikor elindítottam a programot, egy gondolat járt a fejemben: a Staxel inspiráció szempontjából nincs túlbonyolítva. A játékot fejlesztő Plukit nevű csapat a Starbound sikerén felbuzdulva valamivel több mint 3 évvel ezelőtt kezdett bele a Staxel megalkotásába. Kinézetét tekintve kockákra és négyzetekre lebontott képi világa a Minecraftet, míg küldetésrendszere a Stardew Valleyt vagy éppen az Animal Crossingot idézi. A rossz hír, hogy tényleg csak ennyit kínál, a jó hír, hogy ennél többként nem is akarja eladni magát.

LEHULLT A LEPEL

Annak ellenére, hogy évek óta fejlesztés alatt áll, csak keveseknek adatott meg a lehetőség, hogy kipróbálják a Staxelt, hosszú ideig sűrű homály fedte a játékot. A program korai buildjére mindezidáig azok tehették rá a kezüket, akik meghívást kaptak a zárt bétára, melynek január utolsó napjaiban szakadt vége. 23-a óta ugyanis a Staxel már nemcsak a kiadó, azaz a Humble Bundle oldalán vásárolható meg, de a Plukit Steamen is a publikum elé tárta házi készítésű koktélját, habár fontos leszögezni, hogy a most elérhető verzió csupán korai hozzáférésű, még fejlesztés alatt álló változat.

ADATOK

KIADÓ
Humble Bundle

FEJLESZTŐ
Plukit

MŰFAJ
szimulátor, RPG

MEGJELENÉS
2018.01.23.

STÍLUSMINTA

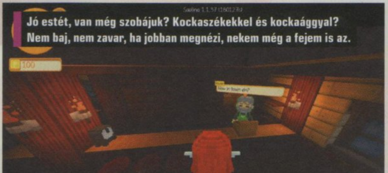
Animal Crossing
2001 (NINTENDO)

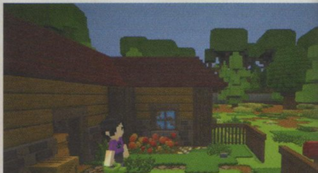
Minecraft
2011 (MOJANG)

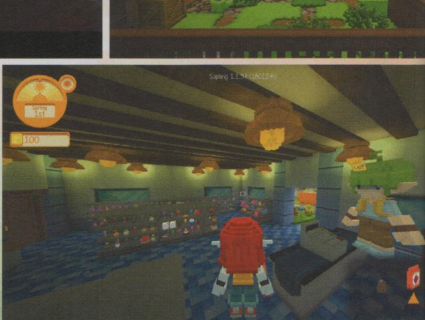
TÉRJÜNK A TÁRGYRA

Jelenlegi formájában a játéknak nincsen végcélja. A Story Mode megkezdésekor karaktert kreálunk, majd a rendszer ledob minket egy furcsa szerzetek által benépesített szigetre. Itt rögvest szembe találjuk magunkat egy copfos, szemüveges kislánnyal, aki a játékba való bevezetésért felel. Az árulkodó nevű Farm Fan elmagyarázza nekünk, hogy mi vagyunk (vagyis a játékos) megbízva a település gazdaságának felvirágoztatásával. Ehhez szükségünk lesz egy gazdálkodási licencre, amit gyorsabban megkapunk, mintha beszereztünk volna egy agrármérnököt az Ecseriről, vagy mintha a saját módszeremhez folyamodtunk volna – utóbbi abból áll, hogy papíros igazolványra váltom azt a Steamen regisztrált 1300 órámat, amit a Dota 2-be öltem.

Farm Fan, miközben körbe kalauzol minket a falun belül, megismerkedtet bennünket a vidékkel, annak lakosaival, a játék alapjaival, és még egy társat is kapunk egy kiskutya vagy kiscica személyében. A kert és a jószágok mellett a kedvencünkről is nekünk kell gondoskodni, ez alól nincs kibúvó, cserébe viszont a kis lény meghálálja a törődést. Avagy a Fable 2-ből vett ötlettel kisállatunk rendszeresen visszatér hozzánk valamilyen jutalommal, amit a környékről kerített elő. Az állatka segítsége mellett akadnak egyéb tényezők, amik emlékeztethetnek bennünket a régi idők Fable-jeinek elemeire. A Staxellel töltött órák során megannyi hétköznapi feladat fog ránk várni, mint amilyen például a gyomlálás, az ásás, a faaprítás, a halászás vagy éppen a kertben leledző bogarak vidám és békés kergetése. Ha már béke: voltaképpen ez az egész egy nagy zenkert szimuláció, aminek annál ugyan valamivel több a mélysége, mintha gereblyével kéne formákat rajzolnunk egy miniatűr homokozóban, de hasonló megterheléssel jár.


Jó estét, van még szobájuk? Kockaszékekkel és kockaággyal? Nem baj, nem zavar, ha jobban megnézi, nekem még a fejem is az.





A komplexebb vagy egyszerűen fárasztóbb küldetésekért a falucska lakóihoz kell járulnunk. Annak ellenére, hogy velük csak limitált mennyiségben akad interakció, ezért például nincs lehetőség házasságkötésre, mégis bőséggel akadnak óhajaik és sóhajaik. Lesz, akinek egy egész házat kell felhúznunk, mások viszont egyszerű fetch questeket varrnak a nyakunkba, felidézve az RPG-k hangulatát, és persze a „gyűjtögesd a hozzávalókat, rakd össze és hozd ide" típusú feladatok sem maradhattak ki a repertoárból.

A barkácsoláshoz vagy magunk szedjük össze a hozzávalókat, vagy ellátogatunk a boltba, ahol megvásárolhatunk, illetve megrendelhetünk mindent, ami kell. Szövevényesebb tárgyak elkészítéséhez tervrajzok megvételére is rá leszünk kényszerülve, melyek alapján összebarkácsolhatjuk az áhított objektumokat.

KAPÁT A KÉZBE

A Staxel a Gaming Apokalipszis 4 lovasának bingójából 2 pipát tudhat a magáénak, nevezetesen az Early Accesst és a kraftolást, a maradék kettőt pedig új elemekkel pótolja. Túlélés helyett a farmunk gyarapítására, a különféle küldetések teljesítésére, a falubeliek barátságának elnyerésére cseréli, míg minden más, a testi épségünket veszélyeztető tényezőt egy az egyben kihajít az ablakon (igen, még a zombik is repülnek, ki tudja, melyik indie-nél állnak meg). Ellenségek híján búcsút mondhatunk a harcrendszernek, valamint annak a reménynek, hogy ez az új IP majd betölti a Cube World hiánya okozta tátongó sebet. Szóval a fókusz a teljes nyugalmiállapot elérésén és az alkotói készségen van.

A sztorimód mellett akad egy „kreatív mód", ami voltaképpen annyiban tér el az előbb említettől, hogy bekapcsolhatjuk a lebegést, illetve minden tárgy egy gombnyomásra elérhető, így megvételükhöz nem vagyunk rászorulva arra, hogy elég arany legyen az erszényünkben. Határok nélkül repkedve szállhatunk a térkép felett, ideális építési terület után kutatva, álmainkat megvalósítva.

Íme a már emlegetett zenkert... zengeni nem zeng, hála az égnek, avagy éppen ezért lehet benne nyugodtan relaxálni.

EGYÜTT A FARMON

Az egyszemélyes kampány mellett akad lehetőség a többjátékos módra. Ebben az esetben többedmagunkkal osztozunk a játékmezőn, illetve a feladatokon, és ahogy a mondás tartja: sok kéz hamar kész. Mindemellett a Staxel támogatja a Steam Műhelyet, ahol különféle modifikációkat, de akár teljes építményeket tölthetünk le és oszthatunk meg egymással.

Ahogy azt már korábban is említettük, tennivalóból bőségesen akad, azonban arról még nem esett szó, hogy ez miként mutatkozik meg a gyakorlatban. Legfőbb feladatunk a gazdaság beindítása, mi pedig azt illetően válogathatunk az opciók között, hogy miként kívánjuk ezt teljesíteni. A termelést nagyban befolyásolja a dinamikusan váltakozó időjárás és az évszakok, illetve a termés mennyisége. Ha túltermelünk, vagy csakis egyetlen gazdálkodási formára összpontosítunk, akkor a kereslet csökkenni fog, ekképpen pedig az áru értéke zuhanásnak indul. Ha pénz szűkében találjuk magunkat, akkor lophatunk a szupermarket kasszájából, ám ennek következményeként minden terméknek felmegy az ára.

Azzal nincs gond, hogy a Staxel főleg a kisebbekhez szól, meg a fiatalos lelkületű felnőttekhez. Inkább az optimalizáció hiánya a baj.

LESZ EZ MÉG JOBB IS

Amire kérdés nélkül azonnal illdomos lenne odafigyelni, az az optimalizáció. Séta közben közvetlen közelünkben, a szemünk láttára rajzolódik ki a táj, méghozzá olyan minőségben, mintha egy befejezetlen kubista festményt nézegetnénk. Mindennek tetejébe a Staxel a vasat is úgy meghajtja, hogy a 4 magos Intel meglepettségében úgy befőt, mintha AMD-nek képzelné magát.

Pedig a képivilág sem nagyságában, sem pedig komplexitásában nem igényelhetne több erőt, mint amit egy egyszerű kézi konzol nyújthatna.

Az online lehetőségek mellett talán éppen a hardveréhség miatt esett a választás a PC-re, mint célplatformra, holott a Staxelhez hasonló címek a handheld eszközökön jelentenek kiemelkedő szórakozási lehetőséget, például egy hosszabb utazás alkalmával. Végtére is a stílusmintaként feltüntetett Animal Crossing a Nintendo zsebre dugható konzoljain szerzett magának kismillió rajongót, hogy csak egy példával éljünk a sok közül.

Továbbá azt is érdemes kiemelni, hogy jelenleg nincs idegennyelvű szinkron – magyar lokalizációról nem is szólva. A beszélgetés és a betanítás végig írásban, tehát a képernyőn megjelenő dialógusokon keresztül zajlik. Éppen ezért, azt tekintve, hogy a Staxel témájában erősen Disney-délutánosan családbarát, és a látványvilága szintén mesésre sikeredett, a fókuszcsoport nagyrészét képező, és nyelvtudás híján lévő kisebbek segítség nélkül nehezen fognak boldogulni a játékkal, ez pedig hátrány lehet.

Ennek a potom 20 eurós (kb. 6200 forintos) címnek még van hova fejlődnie, habár már most stabil öntudattal bír. Az elkövetkezendő hónapok folyamán kiderül, miként alakul a további sorsa.

Van képük hozzá

Az elképesztő popularitása végett a voxel képvilágot a legtöbben a Minecrafttel és annak szellemi örökösével azonosítjuk, ám jóval több lakozik a kockákból kirakott térképek mögött, mint egy lebontásra váró pixelkupac. A voxel kifejezés a Wvolume pixel" rövidítése, amely térben elhelyezkedő képkockát jelent, azaz minden tengelyén kiterjedéssel bír. A voxel technológiát leginkább az orvostudományban alkalmazzák CT, MRI és röntgenfelvételek készítésekor, de a földrajzi és mérnöki tudományokban szintén használatos. A számítógépes játékok esetében egyes fejlesztők azért alkalmazzák ezt a technológiát, mert kíméli a gépek memóriáját, ezáltal könnyebben optimalizálható.

FIZESS ELŐ AZ ALÁBBI

www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok

MAGAZIN ELŐFIZETÉS

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**10.070 Ft**
Hosszabbítással:	**9.570 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**17.990 Ft**
Hosszabbítással:	**16.990 Ft**

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + FAR CRY 5

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**22.990 Ft**
Hosszabbítással:	**21.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**30.490 Ft**
Hosszabbítással:	**29.490 Ft**

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + KINGDOM COME: DELIVERANCE

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**19.490 Ft**
Hosszabbítással:	**18.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**26.990 Ft**
Hosszabbítással:	**25.990 Ft**

PC GURU KARKÖTŐ A TWISTED CORDS CSAPATÁTÓL

Horgonyos szövetkarkötő, piros színben, PC Guru logóval a közepén.

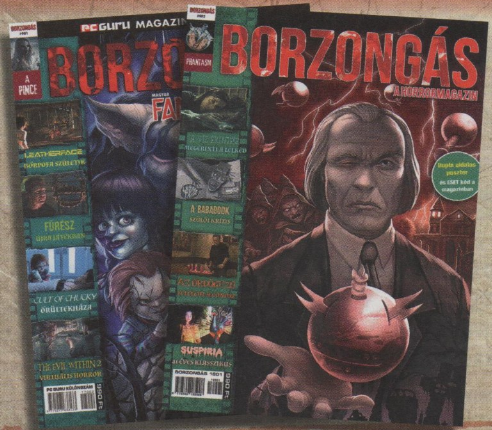
NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(3 lapszám)	**7.990 Ft**
Hosszabbítással:	**7.490 Ft**
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**11.990 Ft**
Hosszabbítással:	**10.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**19.990 Ft**
Hosszabbítással:	**18.990 Ft**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

KIADVÁNYAINKRA!

http://borzongasmagazin.hu/elofizetes

BORZONGÁS MAGAZIN ELŐFIZETÉS



Tavaly indult Magyarország egyetlen horrorfilmes magazinja, a Borzongás, aminek 2018-ban érkező 4 lapszámára már most előfizethetsz! Az előfizetés ára 3900 Ft, a részletekért az alábbi linket látogassátok meg:

http://borzongasmagazin.hu/elofizetes

Továbbá ajánljuk a Borzongás Facebook-csoportját (https://tinyurl.com/y8t3pmb5), ahol a jövőben előfizetési akciókkal várjuk majd a tagokat!

Fizess elő a PC Guru magazinra, elmondjuk hogyan és miért!

Tetszik az Esport Magazin, de más játékok is érdekelnek? Ez esetben ajánljuk figyelmedbe a PC Gurut, Magyarország legrégebb óta létező, legolvasottabb videojátékos kiadványát, ami havonta jelenik meg, minden számához teljes játék jár, és bizony megéri előfizetővé válni.

A PC Guru előfizetés több előnnyel is jár. Az első, hogy az újság ilyenkor egész évre olcsóbb. Amennyiben az újságosnál vagy egy hipermarketben szeretnéd megvásárolni, a PC Guru ára 1995 Ft – ez az összeg nyolc éve változatlan. Ugyanakkor, ha előfizetsz, az éves konstrukció esetén mindössze 17 990 forint, ez pedig számonként lebontva mindössze 1500 forintos árat jelent.

Bizony: ha előfizetsz, közel 500 forintot spórolsz minden egyes PC Gurun!

És ez még nem minden. Ilyenkor ugyanis csak a 12 lapszámot kapod meg, holott kicsivel többért már egy teljesen új PC-s játékot vagy valamilyen hardvert is kérhetsz bónuszként. Nézz csak a cikk melletti jobb oldalra! Ott láthatod a fél- és egyéves előfizetéshez kérhető legfrissebb játékokat. Ezek közül van, ami még meg sem jelent. Amikor kaphatóvá válnak, azonnal postázzuk őket az adott előfizetőknek.

És hogy a játékon túl miért érdemes még előfizetni?

- Minden PC Guruhoz ESET Internet Security védelmet nyújtunk, az újságban található egyedi kód több számítógép védelmét is képes ellátni. Az éves ESET Internet Security védelem ára külön 17 262 forint, azaz ennek értéke is hozzáadódik az előfizetéshez!
- Minden PC Guru magazinban legalább egy teljes játékot találni. Ezek a játékok interneten aktiválhatók, többségük Steam-kulcs. Akadnak több ezer forint értékű programok is, sőt néha dobozos játékkal kedveskedünk olvasóinknak.
- A PC Guru magazin fennállásának 25 éve során kialakult egy olyan olvasótábor, amely nem véletlenül bízik az újság szerzőinek véleményében.

Hogyan fizessek elő?

Ez a legjobb kérdés, és szerencsére számtalan válasz van rá. A legkényelmesebb megoldás a PC Guru Online-on történő előfizetés. Ebben az esetben csak egy gyors regisztrációra van szükség a weboldalunkon, majd az érdeklődő kiválaszthatja a neki szimpatikus konstrukciót. A PC Guru Online-on ezen a linken lehet előfizetni: **http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok**

Itt előfizethetsz akár bankkártyával is.

Megrendelheted a lapot az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, ha nem vagy biztos abban, hogy melyik előfizetést válaszd, kollégáink szívesen segítenek. Szülőknek, nagyszülőknek érdemes ötletet adni, születésnapi, névnapi, húsvéti, utókarácsonyi ajándékként meglobogtatni a PC Guru egy példányát a szemük előtt (vágyakozó szemek, nagy sóhaj).

A Guru legyen veletek!

HÚSZ ÉVE ERRŐL ÁLMODOZTUNK

Dragon Ball FighterZ

[ÍRTA **BATE**]

Több mint 30 éve, hogy játékok készülnek a legendás Dragon Ball manga és anime alapján, de olyan összetett, tartalmas és szórakoztató verekedős program még biztos nem készült, mint a FighterZ. Az elvárásaink jelentősek voltak, de a fejlesztők vették az akadályokat.

A '90-es évek végén voltam középiskolás, így én pont abba a generációba tartozom, akiknek sokat jelentett a Dragon Ball, azon belül is a Dragon Ball Z anime. Az internet ekkor még csak bontogatta szárnyait, fogalmunk sem volt, mit jelent sorozatot darálni, ahogy azt sem sejtettük, hogy hamarosan eljön az idő, mikor majd egyben szedünk le teljes évadokat a netről. Ekkor még mindenki a tévén lógott, és az RTL Klubon hétköznap délutánonként mindig volt egy rajzfilmes blokk, aminek része volt a Dragon Ball Z is. Sosem felejtem el: suli után mindig el kellett érnem a délutáni hármas buszt, mert azzal pont hazaértem a fél négyes kezdésre. Nekünk ez volt a mindennapi mise, erről beszélgettünk a suliban, sőt nekem sokáig abból volt zsebpénzem, hogy pár száz forintért árultam a Vegetáról és Son Gokuról készített A3-as rajzokat a gyöngyösi buszmegállóban. Akkor még nem volt tele a bolt mindenféle merchandise-zal, szóval egész jól pörgött a biznisz!

A legtöbb barátom imádta a Dragon Ballt, épp ezért ért mindenkit hatalmas csapásként, mikor – a túlzottan erőszakosnak ítélt harcok miatt – a sorozat először a késő esti órákra került, majd teljesen eltűnt a képernyőről. Egy élelmes cég ugyan próbálkozott a folytatás videokazettás (!!!) verziójával, de nagyjából három darab után be is fuccsolt a dolog. Mi pedig

ADATOK

KIADÓ
BANDAI NAMCO Entertainment

FEJLESZTŐ
Arc System Works

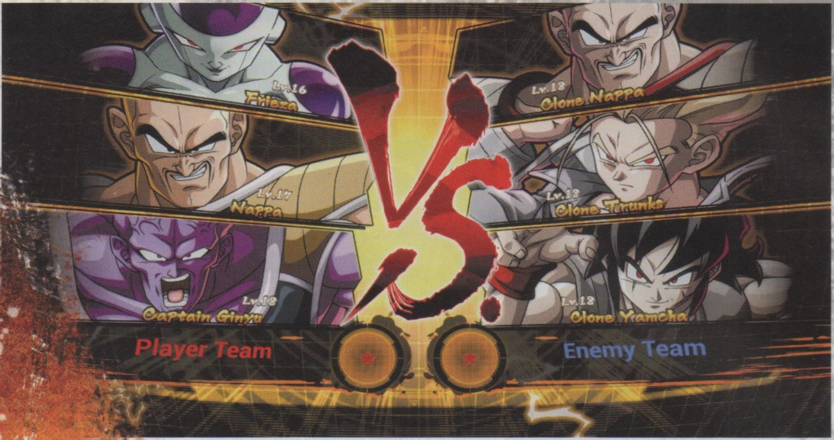
MŰFAJ
verekedős

INFO

MEGJELENÉS
2018.01.26.

ÁR
Dobozosan 16 000 Ft, Steamen 60 euró.

GÉPIGÉNY
AMD FX-4350 4,2 GHz / Intel Core i5-3470 3,2 GHz CPU, 4 GB RAM, Radeon HD 6870 / GeForce GTX 650 Ti 1 GB VGA, 50 GB HDD.



Dragon Ball nélkül maradtunk – ne feledjük, akkor még nem volt torrent, ráadásul már az is őrülten menőnek számított, ha valakinek volt modemes betárcsázós netje. Játékokban ekkor még szintén nem bővelkedtünk: konzolos programok ugyan már ekkor is akadtak dögivel, de a legtöbbünk-

Erre a játékra nemcsak azok a magyar fiatalok vágytak mindig is, akik emlékeznek a kilencvenes évekre, hanem a Dragon Ball összes létező rajongója!

nek nemhogy megfelelő gépe (PlayStationje, Sega Saturnje, vagy SNES-je) nem volt, de ezek a címek legtöbbször el sem jutottak az országba.

NOSZTALGIABOMBA

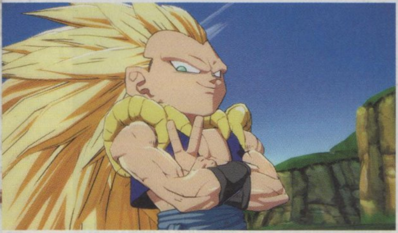
Az évek múlásával aztán a Dragon Ball emléke kopni kezdett, és mikor már itthon is simán elérhetővé váltak az olyan játékok, mint a Dragon Ball Z: Budokai 1-2-3, a Dragon Ball Z: Burst Limit, a Dragon Ball Z: Battle of Z vagy a Dragon Ball Xenoverse 1-2, ezek a címek már egyáltalán nem hoztak lázba. Ez az érdektelenség aztán egészen 2017 nyaráig tartott, amíg meg nem láttam az első Dragon Ball FighterZ videókat: 2,5D-s grafika, a Dragon Ball Z animét idéző látványvilág, a legjobb karakterek, és olyan szédületesnek tűnő játékmenet, amitől azonnal összeszaladt a nyál a számban. És mindezek mellé csak hab volt a tortán, hogy a fejlesztést a jelentős múltra visszatekintő Arc System Works vállalta magára, így a játék azonnal fel is került a legjobban várt programok listámra, közvetlenül a PlayStation 4-re érkező Marvel's Spider-Man után.

Ahogy közeledett a megjelenés időpontja, a Bandai Namco úgy adott ki jobbnál jobb videókat, és az elvárásaim egyre csak nőttek a Dragon Ball FighterZ iránt. A legtöbb esetben ez nem szokott jól elsülni, de most már nyugodtan mondhatom, hogy ez a játék üdítő kivétel: a fejlesztők olyan programot tettek le az asztalra, amit a műfajjal még csak ismerkedő és a már veteránnak számító játékosok is imádni fognak. A 2018/01-es számunkban lévő Injustice 2 tesztemet úgy zártam: bízunk benne, hogy ez a program megszorongatja Supermant és Batmant. Nos, Son Goku, Vegeta és a többiek sikerrel jártak, ugyanis a Dragon Ball FighterZ még a szuperhősös bunyóknál is szórakoztatóbbra sikerült!

MINDENKI MEGKAPJA A MAGÁÉT

A fenti állítást pedig azzal támasztanám alá, hogy esetünkben a fejlesztők tényleg mindenkire gondoltak: a szimpla Dragon Ball-rajongók kapnak egy három részre osztott, különböző nézőpontokból játszódó sztorimódot, amin

Nem, ezt a képet nem az animéből lőttük, hanem a játékból, amely bizony az utolsó pixelig hű a Dragon Ball stílusához.



Amikor ilyen támadásokat látunk, azt gondoljuk, sosem leszünk képesek kivitelezni őket, pedig valójában nagyon is könnyűek!

könnyedén keresztülpofozhatják magukat, a kihívásra vágyó haladóknak pedig ott a meglehetősen változatos és kemény felhozatalt biztosító Arcade mód, vagy éppen a World Match – utóbbi jelenti a multit, ahol casual és ranked meccsek várják azokat, akik elég felkészültnek érzik magukat ahhoz, hogy kimerészkedjenek a világhálóra.

A tanulni vágyóknak természetesen akad oktatómód (Practice), ahol az alapoktól a kombókig minden elsajátítható, illetve nem hiányzik a hagyományos lokális mód sem, ahol a gép irányította ellenféllel vagy a kanapén mellettünk ülő vetélytárssal szemben szállhatunk harcba, méghozzá a kedvenc karaktereinkkel, akár szimpla meccsek, akár többlépcsős bajnokságok keretében.

A játék megjelenésekor összesen huszonnégy karakter vált játszhatóvá (de később továbbiak is várhatóak DLC formájában), és ebből huszonegy már az első betöltéskor elérhető az Arcade és Local Battle módokban, a maradék háromért (Android 21, Super Saiyan God Super Saiyan Goku és Super Saiyan God Super Saiyan Vegeta) viszont meg kell dolgozni, legalábbis akkor, ha nem rendeltük elő a programot. A felhozatal egyébként meglehetősen változatos, és hiába akadnak olyan mozgáskombinációk, amik minden egyes szereplőnél működnek, azért a karakterek így is eltérnek egymástól: a népszerű Goku és Vegeta például könnyen játszható harcosok, ahhoz viszont, hogy Cellel vagy Friezával igazán eredményesek lehessünk, már bőven többet kell tudni az alapoknál.

Maga a harcrendszer egyébként olyan, mint maga az egész játék, azaz mindenkinek igyekszik megfelelni. Már a teljesen alap mozdulatok (light, medium, heavy és a Kí akciógomb) ismétlésével is egészen látványos csapások hozhatók elő, illetve akadnak nem túl bonyolult szuper támadások, így a sztori gépi ellenfeleivel egész hatásosan lehet szembe szállni. Emellé viszont a rafináltabb kombókra éhesek is megkapják a jussukat, hiszen minden szereplő brutális (és külön animált) lehetőségekkel rendelkezik. A tényleg erős és elképesztően látványos akciók előhívása pedig valóban igényel némi rutint és kitartást, szóval ezeknek az elsajátítása pár óra játékkal nem feltétlenül fog sikerülni.

A harcok ráadásul nemcsak az egymástól eltérő szereplők miatt változatosak és látványosak, de azért is, mert minden küzdelembe egy általunk választott csapattal szállhatunk be (mint a Tekken Tag Tournament és a Marvel vs. Capcom esetében). A harcok előtt három karaktert kell

DRAGONBALL SUPER

Hozzánk már a Dragon Ball Z-t követő Dragon Ball GT című animációs sorozat sem jutott el, a Dragon Ball Superről nem is beszélve, ami 2015. júliusában indult Japánban. Az anime a cikkünk írásakor már a 131. résznél tart, viszont a széria valamikor idén márciusban véget is fog érni. A Super a Dragon Ball Z folytatása (a GT eseményeit figyelmen kívül hagyja), és a megalkotásában nem más működött közre, mint az eredeti manga megalkotója, Torijama Akira. A sorozat epizódjai a Dragon Ball Z: Battle of Gods és a Dragon Ball Z: Resurrection ‚F' című rajzfilmek eseményeit dolgozzák fel, de ezeken túl tovább is mesélik a történetet, aminek keretében a hősök a 6-os univerzum harcosaival küzdenek meg, aztán segítenek a jövőből érkező Trunksnak, hogy legyőzzenek egy minden korábbinál erősebb gonoszt, Black Gokut – akinek különleges ismertetőjegye a pink haj, illetve egy fülbevaló, nem mellesleg játszható karakter a Dragon Ball FighterZ-ben is. A kihívásoknak ezzel persze korántsincs vége, és a Dragon Ball Super az a sorozat, amiben Son Goku és Vegeta először érik el a kék hajjal járó Super Saiyan God Super Saiyan, más néven Super Saiyan Blue „fokozatot." A Super ráadásul manga formában is létezik, és már az ötödik gyűjteményes kötetnél jár, párhuzamosan mesélve a történetet az animével.

DRAGON BALL EXTRA KARAKTEREK

A Dragon Ball FighterZ-ben is szerepelnek olyan karakterek, akik csak bizonyos körülmények között érhetők el a játékosok számára. Közülük is kiemelkedően fontos az alábbi hármas, akik nemcsak hasznos társak a harcban, de egyébként a történet szempontjából is jelentősnek mondhatók. Különösen Goku és Vegeta, akik már nagyon régóta kánoni hősök a Dragon Ball univerzumban.

Android 21

A bögyös karakter a Dragon Ball FighterZ egyetlen olyan szereplője, akivel nem találkozhattunk korábban az animékben vagy a mangákban, ennek okán igazi különleges figura, aki nem is játszható a program első indításakor. Ahhoz, hogy hozzáférjünk az Arcade és a lokális küzdelmek során, előbb végig kell verekednünk magunkat a sztori mód mindhárom nagyobb részletén. Ez még kutyafuttában is minimum 7-8 óra játékot jelent, de higgyétek el, hogy megéri a küzdelem, hiszen Android 21 képében egy egészen különleges karakterrel bővül a választható harcosok repertoárja. Érdekesség, hogy bár Android 21 új jövevény, a megalkotása a Dragon Ball manga írója és a sorozat agytrösztje, Torijama Akira közreműködésével zajlott, szóval mondhatni kánoninak számít.

SSGSS Goku

Son Goku a Dragon Ball Super animációs sorozatban érte el a Super Saiyan God Super Saiyan fokozatot, aminek keretében a haja átváltozik kékké, és még durvább támadásokra képes, mint korábban. Goku ezen változata elérhető a FighterZ-ben is, viszont meg kell harcolni érte. Ahhoz, hogy elérhetővé váljon, az Arcade módban Hardon A-osztályzatot kell elérni az Extreme Gravity Spaceship Course-on. Ez az út viszont elsőre rejtett, szóval a felfedéséhez előbb teljesíteni kell Normal fokozaton a Extreme Gravity Spaceship Course-t. Sok sikert! Ja, igen: ha előrendeltétek a játékot vagy valamelyik drágább kiadást vettétek meg, SSGSS Goku a játék első indításától fogva elérhető lesz, ami azért nem kis könnyítés az alkotók részéről.

SSGSS Vegeta

Akárcsak Son Goku, egykori ádáz ellenfeléből lett harcostársa, Vegeta is képes átalakulni Super Saiyan God Super Saiyan formába, ami nála is azzal a változással jár, hogy bekékül a haja. A karakter ezen verziója szintén megnyitható a játékban, legalábbis akkor, ha elég ügyesek vagyunk az Arcade játékmódban. SSGSS Vegeta megszerzéséhez Hard fokozaton kell A-osztályzatot szerezni a Hyperbolic Time Chamber Course-on, viszont itt is fennáll az a csavar, hogy a legkeményebb fokozat csak akkor válik elérhetővé, ha előbb normál nehézségen megcsináljuk a Hyperbolic Time Chamber Course-t. Ehhez is sok sikert kívánunk. SSGSS Vegeta egyébként szintén kioldódott a szerencsésebb vásárlóknak, de hát mit mondhatnánk, aki közel 30 ezret fizet a játékért, meg is érdemli.

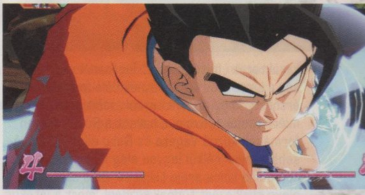
csatasorba állítani, és a bunyó addig tart, amíg valamelyik oldalon el nem hullik minden harcos. A csetepaté közben természetesen váltogathatunk a betárazott szereplők között, illetve a megfelelő gombkombinációval segítségül is hívhatjuk őket egy gyors pofonnyi időre. A harcot ezenfelül olyan „apróságok” színesítik, mint a Kí energia feltöltése, vagy Arcade és lokális csaták esetén az egész Dragon Ball-franchise címét adó gömbök összegyűjtése (ezt különböző akciók végrehajtásával ejthetjük meg). Utóbbi esetben az összes megszerzésekor felbukkan a legendás sárkány, aki annak rendje és módja szerint teljesíti egy kívánságunkat, ami azonnali harctéri előnyt jelent.

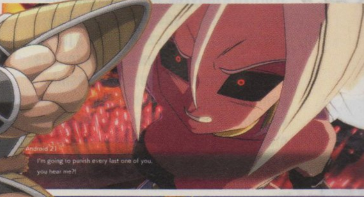
MESÉLJ MÉG, GOKU!

Ahogy azt már említettem, a Dragon Ball FighterZ igyekszik mindenkinek a kedvére tenni, viszont ennek ellenére is a rajongóknak nyújtja a legtöbbet, köszönhetően az átlagon felüli sztori módnak. Az ugyan már rég nem újdonság, hogy épkézláb történet nélkül manapság már verekedős játék sem készül, de a FighterZ ezen a téren még az igen jól sikerült Injustice 2-n is túlmutat. Na nem a sztori minőségében, mert az a korábbi szériákhoz mérten is kissé bugyuta, hanem a megvalósításban és a tartalom mennyiségében.

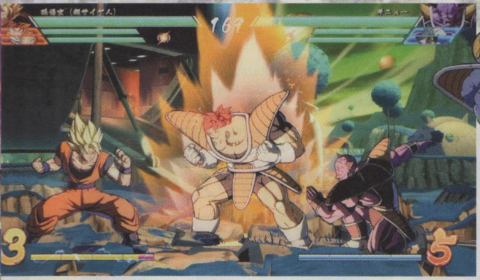
A kampány három nagyobb részre, és azon belül is több fejezetre oszlik, és a nagyobb etapok során a jófiúk, a rosszarcok és a vadiúj karakterként felbukkanó Android 21 szemszögéből is átélhetjük az eseményeket, ráadásul nagyjából 12 órán keresztül, ami tényleg nem kis fegyvertény.

A történet egy évvel játszódik a Dragon Ball Z után, és a Goku-klán mellett visszatérnek olyan szereplők, mint Android 16, Cell, Frieza, Majin Buu, Ginya vagy éppen a behemót és kopasz Nappa. A korábban elhullott





Az Androidok a Dragon Ball Z legdurvább ellenfelei közé tartoztak: nem simán csak robotok, inkább mesterséges életformák.



Dermesztő veszedelmes elit osztagát Gokuék alaposan felszeletelték, de úgy látszik, nem volt elég nekik a jóból.

karakterek „feltámadása" logikusan van tálalva, sőt a kissé blőd történetnek hála még az is érthető, hogy az olyan arcok, mint például Nappa, miért tudják felvenni a harcot a Super Saiyan formában küzdő Vegeta és Goku ellen – különösebb spoiler nélkül legyen elég most annyi, hogy épp senki nincs ereje teljében, és a szereplők eleve csak azért tudnak küzdeni, mert a játékos (igen, mi) beleköltözött a testükbe.

A sztori tehát szódával elmegy. Ami viszont kifejezetten ötletes az egyjátékos módban, hogy a cselekmény nem animációk és harcok egymást követő sorozata, hanem minden fejezetben kapunk egy térképet, ahol meghatározott számú kör áll rendelkezésünkre, hogy elérjük és elverjük a főellenfelet, és csak rajtunk áll, hogy milyen úton jutunk el oda, és közben hány extra harcot vállalunk be. A bevállalt küzdelmek során sorban nyithatjuk meg az újabb és újabb szereplőket, és abszolút rajtunk múlik, hogy melyik három karakterrel vágunk bele a soron következő küzdelembe. A variálás ráadásul fontos dolog, két okból is: egyrészt csak azok fejlődnek, erősödnek és nyitnak meg bónuszokat, akiket magunkkal viszünk a csatatérre, másrészt a szereplők váltogatásával

egészen egyedi párbeszédeket csalhatunk elő, mielőtt belevetnénk magunkat a kontroller nyüstölésébe. Ezek az animációs betétek formájában elhangzó dialógusok sokszor nem tesznek hozzá semmit a történethez, cserébe viszont kifejezetten viccesek, tele vannak utalásokkal a Dragon Ball Z-re, és jól megmutatják, hogy az egyes szereplők milyen viszonyban állnak egymással.

És ha már szóba kerültek az utalások, akkor azt is érdemes tudni, hogy a sztori módon kívül az egyes csatákkal igazi easter eggek hívhatók elő, méghozzá úgy, ha jól választjuk ki a pályákat és a harcba vonuló szereplőket. Az úgynevezett Dramatic Intro és Finish videók mind-mind visszautalások a Dragon Ball Z-re, és már csak azért is érdemes különböző csapatfelállásokkal játszani, hogy előhozhassuk ezeket a speciális jeleneteket. Csak a példa kedvéért: Yamcha legendás halála például úgy csalható elő, ha a Rocky Fields pályát választva Yamcha lesz a harmadik ellenfelünk, és Nappát vetjük be ellene. Ha ez megvan, akkor nem kell mást tenni, mint befejezésként egy KO-val kiütni a szerencsétlent, és cserébe megkapjuk azt a pillanatot, mikor Saiban a másvilágra küldi az amúgy kissé idegesítő hőst.

A további jelenetek között egyébként olyan pillanatok találhatók még, mint Trunks kardos akciója, amivel felszeleteli Friezát, Beerus és Goku harca, a Kid Buut megsemmisítő végső csapás, Krillin halála, vagy éppen Goku bosszúja a barátja elvesztése miatt – mindegyik emlékezetes pillanat, és már az

LOOT BOXOK

Természetesen a Dragon Ball FighterZ sem kerülhette el a „végzetét", de a felbukkanó loot boxok (amik valójában kapszulák) terén egyáltalán nem olyan szörnyű a helyzet, mint más játékokban. Egyrészt a vásárláshoz szükséges Zeni bőséggel szerezhető a játék során (de éppen venni is lehet rendes pénzért), másrészt semmi olyasmi nem szerezhető be ennek segítségével, ami bármilyen módon befolyásolná mondjuk az online játékmenetet. A Zeni beáldozásával szerezhető kapszulákból a lobbyban megjelenő (és cserélhető) csibi figurák gyűjthetők, nekik különböző öltözékek, matricák, illetve további olyan apróságok, amivel egyedivé tehetjük a jelenlétünket a játékban. Összességében teljesen ártatlan megoldásról beszélünk, ahol a valódi fizetés lehetősége csak a türelmetlenebb vásárlók kedvéért jelent meg.

is egyfajta szórakozás a játékon belül, hogy igyekszünk rájönni, milyen „kombinációkkal" lehet előcsalogatni őket.

LÁTVÁNYORGIA

A Dragon Ball FighterZ viszont nemcsak az ilyen rejtett apróságok miatt igazi fan service, de pusztán már azzal is, ahogy kinéz. Minden egyes karakter, minden egyes helyszín pontosan úgy köszön vissza, ahogy a sorozat az emlékeinkben él, és éppen ezért csodás dolog elindítani minden egyes küzdelmet, mert visszarepülünk húsz évet az időben, és átéljük azt, amiről akkor álmodoztunk: hogy mi vagyunk a kedvenc hősünk, és hangos KAMEHAMEHAAAA közepette csapunk oda az ellenfeleknek. A játék hangulata leírhatatlan nosztalgiabomba, és a csaták hevében tényleg úgy érezhetjük magunkat, mintha ott lennénk a sorozatban. A mozgások, a speckó támadások, a repkedő tűzlabdák és villámok mind a helyükön vannak, ha pedig sikerül összehozni egy tényleg látványos, egyedi animációval megfűszerezett brutális csapást, az maga a kontrollerből előtörő eufória. Mindezt ráadásul csak tetézi, hogy a Dragon Ball FighterZ egész kiválóan fut mind konzolon, mind PC-n: reccenés nélkül, hatvan képkocka per másodperccel, ahogy azt kell – csak azt sajnáljuk, hogy Xbox One X-en és PlayStation 4-en mindez nem élvezhető natív 4K-ban.

Az egyetlen dolog, ami tényleg homlokráncolásra készteti az embert, az az online funkciók elérésének gyorsasága. Már eleve a különböző lehetőségeket rejtő lobbyba bejutni sem egy gyors folyamat, ha pedig a World Match felé tekintgetünk, akkor mindenkinek fel kell készülnie arra, hogy sokszor hosszú perceket kell várni, hogy bejussunk egy meccsre. Mindezt persze a játék megjelenését követő első hétben tapasztaltuk, amikor mindenki a programon csüngött, szóval a várakozási idő később simán csökkenhet, de a fejlesztők és a kiadók azért készülhettek volna arra, hogy emberek százezrei fognak azonnal lecsapni a portékájukra.

ÉRTÉKELÉS

A Dragon Ball FighterZ egy elképesztően tartalmas verekedős játék, ami egyszerre elégíti ki a rajongók, a kezdők és a hardcore játékosok igényeit.

TALÁLÁS: **95%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

PRO

Szinte minden rendben van, legyen szó a multiról, az egyjátékos lehetőségekről, a látványról, a karakterekről vagy a játékmenetről.

KONTRA

A sztori mód lehetne kicsit nehezebb, és a multis meccsekbe csak lassan lehet bejutni.

94%

Tudjuk, hogy még csak február van, a Dragon Ball FighterZ azonban már most biztos befutó lesz a 2018-as év legjobbjai között.

Nagyon belekötni egyébként nem is lehet a játékba. Az persze nem lett volna rossz, ha az egyjátékos rész egy kicsit nehezebbre sikerül, de teljesen érthető a fejlesztők azon döntése, hogy a program ezen része a könnyed szórakozást szolgálja, ahol mindenkinek lehet sikerélménye – még annak is, aki életében először ül le verekedős játék elé.

Ezt leszámítva viszont tényleg nincs okunk panaszkodni, ahogy azt a bevezetőben is említem, az Arc System Works csont nélkül váltotta valóra minden kívánságomat: élvezhető egyjátékos mód, kihívással teli Arcade és multi, csodás és nosztalgikus látvány, pörgős játékmenet és megannyi utalás a szériára, amit annak idején annyira szerettem. Ennél többet aligha kívánhat az ember, és egyáltalán nem túlzás azt állítani, hogy a Dragon Ball FighterZ képében megkaptuk a 2018-as év egyik legjobb játékát: hiába írunk még csak februárt, szinte biztos, hogy ez a program tizenegy hónap múlva ott lesz az esztendő legjobbjai között. Szóval, ha szereted a Dragon Ballt, vagy szimplán csak a verekedős műfaj érdekel, akkor erre a játékra érdemes lecsapni, szinte biztos, hogy hosszú időre garantált vele a szórakozás, akár egyedül, akár társaságban, akár online tolod.

Android 21, bár dögösnek tűnik, valójában igen veszedelmes ellenfél, akinek persze megvan a saját álláspontja a világról.

SEASON PASS

Manapság már alig találni videojátékot, amihez nincs Season Pass, és a Bandai Namco a Dragon Ball FighterZ esetében sem tudta kihagyni ezt a nem túl elegáns ziccert. A játékban alapból 24 karakter található, és a szezonbérlet megvásárlásával azt biztosítjuk, hogy a jövőben érkező nyolc újabb szereplő is azonnal a miénk lehessen. Arról egyelőre még nem szól a fáma, hogy kik lesznek a később érkező harcosok, viszont a csomag ára elképesztően drága, hiszen nem kevesebb, mint 35 dollárt kell leszurkolni érte. Ez magyar fizetőeszközbe átszámolva alsó hangon is 10 500 forintot jelent (de inkább valamivel többet), ami PC-n egy teljes játék árát jelenti. Jelen pillanatban nem is nagyon tudjuk elképzelni, hogy milyen plusz karakterek érnének meg egy ilyen magas összeget. A játék extra kiadásai egyébként is drágák, az Ultimate Edition 110 euróba, azaz csaknem 35 ezer forintba kerül a Steamen!

BELSŐ UTAZÁS

INNER SPACE

[ÍRTA **SIKLARA**]

Sem a repülős játékok, sem a különleges kalandjátékok szerelmesei nem szenvednek a bőség zavarától, ezért mindkét tábor számára jó hír, hogy az InnerSpace egyesíti a kettőt, és egészen rendhagyó repkedésre invitálja az érdekességre nyitott pilótákat.

A január közepén szép csendben minden aktuális platformra megjelent InnerSpace egy főiskolai baráti társaságból alakult független csapat, a PolyKnight Games bemutatkozó játéka, amely minimalista jellegénél fogva leginkább a Journey-vel és az ABZU-val említhető egy lapon, még ha azok letisztultságát több okból sem éri el. Különlegessége abban rejlik, hogy egy kifordított bolygókból álló univerzumban, az Inverse-ben játszódik, ahol ráadásul a gravitáció is fordítva működik – innen az InnerSpace cím. (Ilyesmi egyébként kinek jut eszébe? És ti emlékeztek a Nickelodeonon a Kifordított fiú című mesére? Na mindegy...) Ez a játékdizájn terén folytatott szokatlan kísérlet egy kétségkívül egyedülálló repülős játékot eredményezett, amely azonban megvalósítás terén kissé felemás képet mutat.

ADATOK

KIADÓ
Aspyr

FEJLESZTŐ
PolyKnight Games

MŰFAJ
kalandjáték

INFO

MEGJELENÉS
2018.01.16.

ÁR
Steamen 20 euró (kb. 6.200 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 3.7Ghz CPU, 8 GB RAM, NVIDIA GTX 650 VGA, 5 GB HDD.

SOK A DUMA

Szemben például a Journey-vel, az InnerSpace egy pillanatig sem próbál szavak nélkül mesélni, hanem nagyon is közlékeny. Némi bebootolást és egy rövidke betanítást követően egy barlangban találjuk magunkat, ahol az Inverse másik lakója, a tengeralattjáróban furikázó Archeológus nyakon önt minket egy halom információval. Megtudjuk, hogy ő a hajdanán itt élt Ősök emlékeit tárja fel, nehogy azok az örök feledés homályába vesszenek, jómagunk pedig egy általa összetákolt és mesterséges intelligenciával ellátott kis repülőgépet irányítunk, amit (akit?) nyomban ki is nevez a Térképészének. Ennek oka, hogy repülve olyan helyeket is fel tudunk térképezni számára az egyes bolygókon, ahová neki esélye sincs eljutni. Ezeket a mikrovilágokat egy, az Ősök által épített hálózat köti össze annak érdekében, hogy a Szél nevű energiát hasznosítani tudják, ez azonban olyannyira sikerült nekik, hogy félistenek születtek, akik kimerítették a világ energiáit, amely ennek következtében haldoklik. Történetünk kezdetekor már csak letűnt civilizációk romjai várják, hogy felderítsük őket, és utunk során találkozhatunk a még mindig itt bolyongó félistenekkel, akik korábbi erejük maradékába kapaszkodva kérnek minket, hogy őrizzük meg az emléküket. Vagy valami ilyesmi, én sem értem egészen.

Suhanunk a... hol is? Á, mindegy, indie-ség van meg művészi-ség, az olyan apróságok, mint a logika, senkit sem érdekelnek.

A zavaros múltba révedés pedig itt nem ér véget: miközben az Archeológussal együttműködve keressük a kiutat ebből a nagy pályákra osztott haldokló világból, és a titkaira is igyekszünk fényt deríteni, sok általunk talált ereklye leszállításakor újabb adag mesét kapunk jutalmul. Én személy szerint mindig értékelem a háttérvilágra vonatkozó érdekességeket, itt azonban a kicsit suta párbeszédekkel együtt soknak, és a játék fő céljával szembemenőnek éreztem, mert minduntalan kizökkentett a repkedéssel elért zen állapotból, ráadásul túl zavaros is volt ahhoz, hogy igazán lekössön.

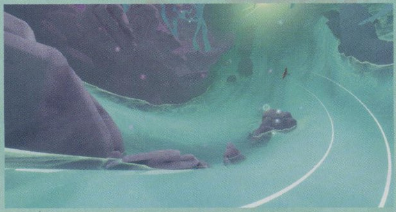
SEGÍTSÉG, HOL VAGYOK?

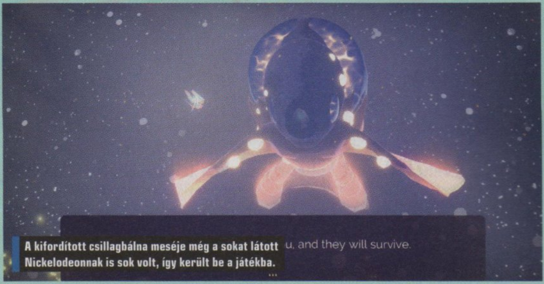
Vannak persze a történetnek jó pillanatai, de amikor fogalmam sincs, mit kell csinálnom, az Archeológus meg csak ugyanazt ismételgeti, felmerül bennem, hogy ha már ennyi (a képernyőn idegesítő hangok kíséretében megjelenő) párbeszédet írtak, jobban ráfeküdhettek volna az iránymutatásra is. Így sem a szavak nélküli meditatív élmény, sem a történetorientáltság nem valósult meg, és bár a másik végletet sem szeretem (amikor mindent a számba rágnak), egy ilyen zavarbaejtő környezetben jól jött volna kicsivel több segítség.

Na de miért voltam ilyen béna és elveszett? Hadd válaszoljak egy másik kérdéssel: játszottál már olyan repülős játékkal, ahol nem igazán működik a fent és lent fogalma? Egy darabig irtó érdekes, végig nagyon szokatlan, és egy idő után olyan szédítő, hogy néha szünetet kellett tartanom, mert forgott velem a világ. Az InnerSpace-ben ugye épp az a pláne, hogy olyan világokban repkedünk, amikben kifordított jellegüknél fogva nem a szárazföldet veszi körül a tenger, az

Mi teszi a JÁTÉKOT?

Sokan még most is megkérdőjelezik az olyan InnerSpace-hez hasonló minimalista kalandjátékok létjogosultságát, mint a Journey vagy az ABZU. Ezen címek közös tulajdonsága, hogy elsősorban a művészeti aspektusra hagyatkozva a beleélést és a nonverbális történetmesélést helyezik előtérbe, míg a játékmenet szándékosan minimális, hogy az előbbi kettőről ne vonja el a figyelmet. Sokan képernyőkímélőnek csúfolják ezeket a kalandokat, és nem is tisztünk eldönteni az örök vitát, az viszont mindenképpen érdekes, hogy tesztünk alanya az elődeihez képest több interakciót próbált építeni a játékmenetébe. Még érdekesebb, hogy a visszajelzések alapján a többség éppen ezt rója fel neki hibaként. Lehet, hogy a kevesebb néha több?





A kifordított csillagbálna meséje még a sokat látott Nickelodeonnak is sok volt, így került be a játékba.

égbolt, a hegyek és minden egyéb, hanem pont fordítva. Amikor repülsz, minden egyszerre van alattad, melletted és fölötted egy gömb alakú „szobában", ha pedig a szárnyaidat behúzva zuhanásba kezdesz, nem lefelé, hanem előre nem látható irányba esel, mintha egy mágnes húzna valamelyik „fal" felé, hiszen a gravitáció sem a szokott módon működik.

A repülés, hála az égnek, alapvetően kellemes, és az irányításra is gyorsan rá lehet érezni, feltéve hogy kontrollerrel játszol, mert ha billentyűzettel és egérrel szeretnél, akkor aktiváltad a Rémálom nehézségi fokozatot (de komolyan, csak dugj be egy kontrollert). A szemnyugtató színpalettán mozgó világok külseje és felépítése is kellően változatos ahhoz, hogy fel akarjuk fedezni a titkaikat, és itt-ott még interakcióba is tudunk lépni a környezetünkkel, például karoknak repülve aktiválhatjuk azokat, megrepedt ablakokat törhetünk be, vagy a szárnyunkkal köteleket vághatunk át. Lehet gyorsítani, lassítani, pörögni és levegőben driftelni, illetve a megfelelő géptest birtokában egy gombnyomással tengeralattjáróvá alakulni, és mindezt a víz alatt is előadni.

A bajok akkor kezdődnek, amikor a Szél gömbök és az ereklyék gyűjtögetése szűk belső terekbe vezet, ahol hamar rémálommá válhat a manőverezés, hiszen a repülőnk megy, mint a golyó, így elég csak egyszer falnak menni ahhoz, hogy aztán diszorientált pingponglabdaként pattogjunk egyik falról a másikra szörnyűséges hanghatások kíséretében. Nesze neked meditatív élmény!

ÉRTÉKELÉS

Ha a kellemes bambulászást nem szakítaná meg állandóan valami érdektelen háttérinformációval, néha talán bele is tudnék feledkezni.

TALÁLÁS: **75%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Érdekes alapötlet, látványos pályák, nagyszerű zenék, többnyire élvezetes repülés.

KONTRA

Zavaros történet, kontroller nélkül szörnyű irányítás, nehéz tájékozódás, néha frusztráló repülési élmény, rövid.

68%

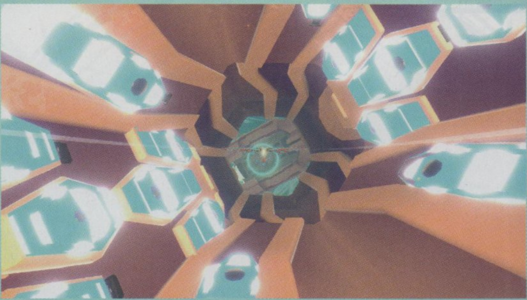
SZÉP ÉS TÖKÉLETLEN

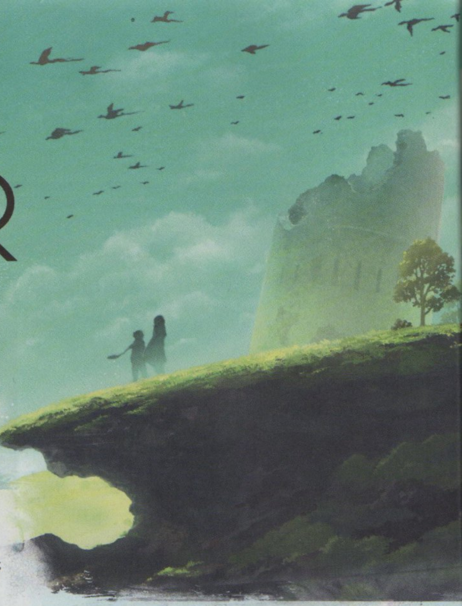
Annak ellenére, hogy „relaxjáték" létére időnként meglepően frusztráló, és egész eddig csak a vele kapcsolatos problémáimról nyavajogtam, egyáltalán nem tartom rossz játéknak az InnerSpace-t, sőt! Ettől persze csak még inkább bosszant, hogy mennyivel jobb is lehetett volna, ha a már leírtakat, és még pár elemet kicsit jobban átgondolnak vele kapcsolatban. Ilyen például a gyűjtögetés, ami egyrészt jó, hogy van, mert egyből aktiválta a kényszeres énemet, és igyekeztem az olykor könnyedebb fejtörők mögé dugott összes ereklyét összevadászni, másrészt nem jutalmaz eléggé. Össze lehet ugyan szedni a repülőnkhöz ötféle géptestet, de szinte végig a Piano nevűt használtam, mert azt éreztem a legirányíthatóbbnak. Van nála gyorsabb, de hát akarok én még nagyobb sebességgel falba csapódni? Na, ugye.

Újabb keserű iskolapélda a látványos és hangulatos, de sajnos kiforratlan és nem túl élvezetes művészjátékra.

A problémák java része a kifordulós alapötletből származik, így ezekkel sokat nem lehet kezdeni, de egy feszesebbre húzott történet, illetve némileg több kézfogás már sokat segítene abban, hogy jobban át tudjuk magunkat adni a repkedés örömének. Amikor ez épp sikerül, egyből nagyon élvezetessé válik ez az egyébként nem túl hosszú, kényszereskedés nélkül 5 óra alatt véget érő szédítő utazás. Művészetileg teljesen rendben van a játék, és éppen az egyszerűsége miatt annyira szép ez a magából kifordult pasztellszínű univerzum, ahol a világok hangulatához illeszkedő és a megfelelő pillanatban felcsendülő szépséges zene hathatós közreműködésével nem egy jó értelemben beleborzongós pillanatot átélhetünk. Valahányszor egy izgalmas új világba vezető kaput nyitunk meg, vagy egy újabb félistennel találkozunk, úgy érezzük, van értelme küszködni, és egyértelművé válik, hogy az InnerSpace élvezete elsősorban a világában és annak felfedezésében rejlik.

Ránézni jó, játszani már kevésbé, viszont kétségkívül eredeti. Nem tartozik a kihagyhatatlan címek közé és a rövidsége okán hagy az emberben némi hiányérzetet, de ha szeretted a Journey és az ABZU nevű felmenőit, akkor jó eséllyel örömödet leled majd benne, még ha vegyül is bele némi frusztráció.





A NOSZTALGIA RABJA

LOST SPHEAR

[ÍRTA **BRYCE**]

2014-ben alapított Tokyo RPG Factory azzal az egyszerű céllal jött létre, hogy tradicionális japán szerepjátékokat készítsenek, megidézve a JRPG-k aranykorát, azaz a '80-as és '90-es éveket. A Lost Sphear ennek a lelkes akciónak az újabb eredménye.

A csapat első játéka, az I am Setsuna 2016-ban jelenet meg, és remekül megidézte műfaja nagyjainak minden fontosabb elemét, emellett egy kellően sötét, helyenként megható történettel operált, bár az ismétlődő helyszíneket, na meg a kedvezőtlen árazást sokan felróttták a programnak (köztük mcmacko kolléga is, tesztjét megtalálhatjátok a PGO-n!). Két évvel később, az év eleji pangás közepén piacra dobták következő dobásukat, amit a srácok az I am Setsuna szellemi örökösének szántak, de sajnos előzetesen annyit el kell árulnom, hogy mindannyian jobban járunk, ha inkább a 2016-os programot vesszük elő…

A Lost Sphear olyan szinten réved a múltba, hogy az már kóros tüneteket okoz. Egy kicsit kevesebb nosztalgia több lett volna.

SZÉTESŐ VILÁG

Pedig a sztori érdekesen kezdődik: a világ egyes részei véletlenszerűen eltűnnek, mintha radírral menne végig valaki egy rajzon, és senki sem tudja, hogy miért. Elképzelhető, hogy valamiféle átok, vagy a világot benépesítő szörnyek tehetnek róla, de az is lehet, hogy egy baljós erő az oka, aminek a létezéséről eddig még nem hallottunk. Ebben a szívmelengető világban tesz hősünk, Kanata, egy olyan felfedezést, miszerint különleges erő birtokában van, aminek a segítségével képes visszaállítani a világ eltűnt részeit, méghozzá emlékek segítségével. Ilyeneket a környezetet (még) benépesítő karakterekkel beszélgetve, vagy pedig szörnyek likvidálásával szerezhet.

Érdekes koncepció, nem vitás, ám a történet pontosan akkor kezd el gyengülni, amikor elkezdhetnénk elmerülni a részletekben. A forgatókönyv tele van kiszámítható pillanatokkal és mérföldekről előrelátható csavarokkal. A cselekmény érdekesebb részei szigorúan a befejezés környékén jelennek meg, amikor már csapattársaink is elkezdenek túlnőni saját sztereotípiáikon, mint amilyen például a két lábon járó örökmagány, vagy a tipikus gyermekkori jóbarát. Viszont ezzel együtt is kihívást jelentett számomra a Lost Sphear végigjátszása, mivel a sztori leülepedése miatt nagyon gyorsan elveszítettem az érdeklődésemet. Ez különösen igaz a játék közepére, ahol a harcokon és az előttünk lebegő feladaton túl szinte semmilyen érdemleges információval nem szolgál a program, így viszont kénytelenek vagyunk beérni a jól működő harcrendszerrel, és csapatunk újabb jövevényeivel, akik annyira érdektelenek és mesterkéltek, hogy visszasírtam pályafutásom minden utált karakterét, hiszen még azoknak is sikerült legalább valamilyen érzelmet kicsikarniuk belőlem – még ha nem is pozitívat. Mindez pedig különösen annak a ténynek az ismeretében fájdalmas megállapítás, hogy az I am Setsuna pont a történetével és karaktereivel lopta be magát a játékosok szívébe, így kimondottan szomorú látni, hogy ezen a ponton most nagyon mellé lőttek a Tokyo RPG Factorynél.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Tokyo RPG Factory

MŰFAJ
JRPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.01.23.

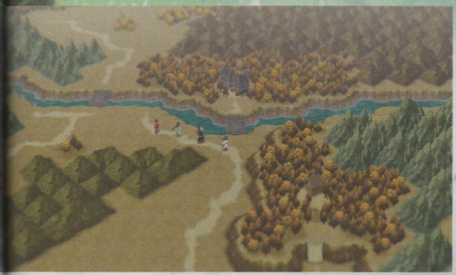
ÁR
Steamen 49,99 euró (kb. 15 500 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 2,4 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX460 / Radeon HD5750 VGA, 8 GB HDD.

HARC AZ EMLÉKEKÉRT

Rendben, odáig eljutottunk, hogy nem a történet lesz az, ami a program nagy részében le fog kötni minket, hanem a harcrendszer és a karakterfejlesztések. Szerencsénkre itt sem estek túlzásba a srácok, és egy az egyben átemelték az I am Setsuna szinte tökéletesen működő rendszerét, az Active Time Battle-t, amit egyébként a Chrono Triggertől és pár régebbi Final Fantasytől kölcsönzött a csapat. Ez a valós idejű és körökre osztott harcrendszerek amolyan átmenete, aminek lényege, hogy amint a karaktereink arcképein szereplő „csík" feltöltődik, cselekedhetnek, lehetővé téve, hogy változtassuk

„Oké, most, hogy a kör közepén állunk, énelekhetünk végre?"



A városok ilyesféle ábrázolása is a klasszikus JRPG-ket tükrözi, csak akkoriban technológiai okai voltak a minimalizmusnak.

helyzetüket a csatamezőn. Így például az ellenfél mögé vihetjük őket, hogy onnan a hátuk mögül támadva nagyobb sebzést vigyen be a következő találat, vagy csak szimplán azért, hogy a készülő speciális vagy területi támadásunkat csak az ellenfeleink érezzék meg, díszes kompániánk tagjai ne. A momentumrendszer is visszatért, ami lényegében megerősíti támadásainkat, vagy különböző bónuszokat ad azokban az esetekben, mikor embereink támadásba lendülésekor időben nyomjuk meg újfent a támadásgombot – ezt egy kék villanás fogja jelezni számunkra. Újdonságként bekerültek a Vulcosuitok, amik tulajdonképpen „mechek", és egész érdekes ízt adnak a csatáknak. Segítségükkel az alap statjaink megnőnek, és minden karakter rövid ideig egyedi képességek birtokába kerül. Használatához viszont limitált mennyiségű pont áll rendelkezésünkre, így érdemes jól időzítenünk az elsütésüket, mivel a Vulcosuitok újbóli alkalmazásához szükséges pontokat csak a fogadókban való megalvással tölthetjük fel.

MÉLYSÉGE AZÉRT VAN

Kompániánk tagjait egész sokféleképpen fejleszthetjük. Az utunk során szerzett különböző emlékek segítségével többek között új képességeket, bónuszokat, vagy éppen új momentum perkeket vásárolhatunk nekik. Utóbbiak a már fent említett bónuszokat takarják, amik perktől függően lehetnek támadást erősítő, életvisszatöltő, vagy éppen védelmi hatásúak is. Ezek mellett lehetőségünk van még főzésre és fegyvereink bővülésére is, bár előbbi macerás, cserébe pedig csak minimális bónuszt ad, így teljesen felesleges, míg utóbbi hosszabb távon drága, így meglévő felszerelésünk erősítése helyett sokkal kifizetődőbb teljesen lecserélni azt. Összességében elmondható, hogy maguk a harcok játékmenetileg egyszerűek, de hála a mély testreszabási lehetőségeknek és ellenfeleink taktikus reakcióinak, mégis nagyon élvezetes összecsapásokban lehet részünk.

Viszont amennyire élveztem a harcokat, annyira untam a felfedezést. Hosszú távon kimondottan repetitívvé, ennél fogva pedig unalmassá vált, hogy sokszor ugyanazokhoz a helyekhez kellett menni, és ugyanazokat az ellenfeleket kellett leverni harmadjára is. Viszont az új helyszínek megtalálása, vagy csak maguk a küldetések feladatának követése is kimondottan nehézkessé vált a későbbiekben, ugyanis volt, hogy támpontot sem kaptam arra vonatkozóan, hogy merre is kéne tovább haladnom, ami csak további frusztrációt adott hozzá a már amúgy sem túl élvezetes felfedezéshez.

NOSZTALGIKUS KÜLSŐ

Akárcsak első játékuknál, úgy most is a Unity döcög a nosztalgiacsapat programja alatt, és bár nem lehet panaszunk a látványra, PC-n a térképen hajlamos volt néhol szaggatni a program, amit a grafika egy erősebb gépen egyáltalán nem indokol. Emellett a motor nagyon könnyen szétesik a program alatt, így pár óra játék után néhány érdekes vizuális hibával is összefuthatunk, főleg a már amúgy is szaggatós térképnél. A zenét továbbra is a már elismert zeneszerzőnek számító Mijosi Tomoki szállítja nekünk, és újfent jó munkát végzett, bár egy pont után kimondottan zavaró lesz, hogy az ismétlődő helyszínek miatt sokszor futunk bele ugyanabba a zongoramelódiába, amitől lassan már fülvérzést kapunk. De emiatt ne szegény Mijosit tegyük meg bűnbaknak, ő ezúttal is megtette, amit meg kellett tennie.

MÚLÓ EMLÉK

A Lost Sphear bevásárlólista-szerűen pipálja ki az összes pontot, hogy klasszikus JRPG legyen, de ezek mellett képtelen egy, az egész játékot végigkísérő történettel lekötni minket, és hiába az alapvetően jól működő harcrendszer, ha egy idő után már magunk sem értjük, hogy miért is haladunk előre. Az ismétlődő helyszínek, a hosszú ideig érdektelen karakterek és a felfedezés okozta frusztrációt egyszerűen nem ellensúlyozza a lezárás, főleg ha figyelembe vesszük, hogy nosztalgia ide vagy oda, az 50 eurós árral a Square Enix nem az indie piacra szánja programját, hanem a nagyágyúk közé, akik között ennyi pénzért tartalmasabb és szórakoztatóbb programokat találunk. Egy jelentős leárazás után érdemes egy próbát tenni vele, bár a JRPG rajongóknak és az újoncoknak inkább javasolnám az I am Setsunát, hiszen az ő kalandja mérföldekkel szórakoztatóbb és megragadóbb, mint Kanatáé.

ÉRTÉKELÉS

A Lost Sphear harcrendszerének érdemeit kár lenne vitatni, de minden más fontosabb ponton problémás a program.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

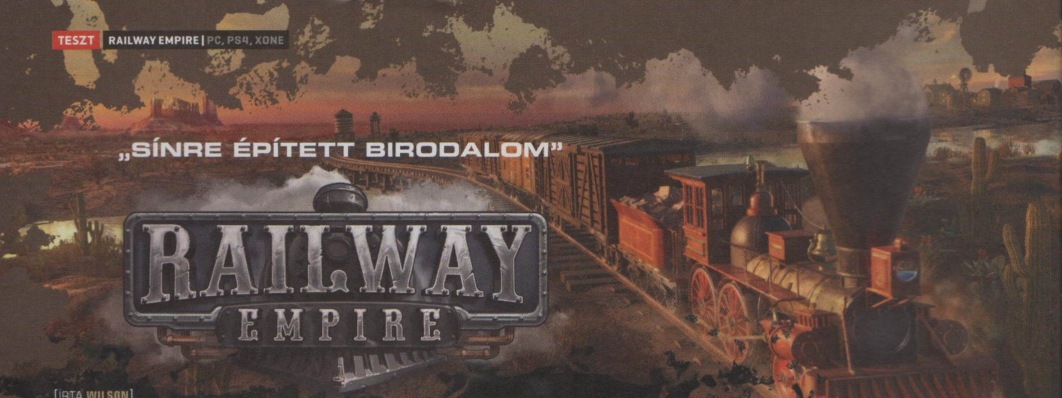
PRO

Szép látványvilág egy jó zenei albummal, jól működő harcrendszerrel, mély karaktertestreszabással és egy eleinte érdekes történettel...

KONTRA

... ami nagyon gyorsan kifullad, és csak a végén ad valamit; frusztráló felfedezés, ismétlődő helyszínek, hosszú távon repetitív játékmenet.

68%



„SÍNRE ÉPÍTETT BIRODALOM"

RAILWAY EMPIRE

[ÍRTA **WILSON**]

A trópusi szigeteken éldegélő diktátorok, illetve a 20. század elejét meghatározó maffiózók után egy újabb meggazdagodási vágyba ugrott fejest a Kalypso: ezúttal a Railroad Tycoon szellemét próbálják megidézni, bemutatva a vasút hőskorát – távolról, a gazdasági oldalról közelítve.

Vér, vas és arany: a brit Christian Wolmar szerint ezen három dolog határozta meg azt a forradalmat, ami 1830-ban vette kezdetét, és amely röpke egy évtized alatt szó szerint behálózta a világot – vagy annak legalább egy részét. Ez a forradalom nem véres felkelésnek indult, és még csak nem is királyok, nemesek és az elnyomott parasztság voltak a szereplői, hanem gőz, szén és sínek; ez volt ugyanis a tömegközlekedés revolúciója, a vasutazás korszakának hajnala.

A hevület Amerikából és Britanniából indult, de villámgyorsan eljutott Kubáig, Ausztráliáig is, hogy aztán az első világháború végére az Egyesült Államokban már több mint negyedmillió kilométernyi lefektetett sín várja az egyre erősebb és fejlettebb lokomotívokat, és persze az utasokat, valamint azt a rakományt, amely csak kevés emberből csinált milliárdost, viszont annál többet taszított vagy egy nyomorúságos életbe, vagy a halálba.

És ha mindig is az volt a vágyad, hogy távolról, egy kezdő mágnásként bizonyítsd rátermettségedet ebben a halálos arénában, nos, akkor tárt karokkal vár a Railway Empire, ahol te magad lehetsz a hódító, az építő, és az a pöffeszkedő úr, aki ha jól menedzseli a sorsát, minden napot busás haszonnal zárhat.

KONTINENSBE ZÁRVA

A Railway Empire ugyanis nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint feldolgozni az 1830-ban indult vasúti forradalmat, méghozzá a még érintetlen Újvilágban, ahol az iparosodás rohamléptekkel terjed, és ahol tucatnyi vállalat dolgozik azon, hogy sínekből szőtt pókhálójával több és több falvat, városkát kössön össze, fellendítse a termelést, a szállítmányozást és persze az utasszállítást, katalizátorként emelve sosem látott magasságokba a világ legnagyobb birodalmává cseperedő Egyesült Államokat. Vagy legalábbis annak egy kis szeletét, hiszen az amerikai kontinens északi részének csak egy kis területét kapjuk meg egyszerre, ahelyett, hogy egy gigantikus játszótéren kellene bizonyítanunk hozzáértésünket.

Ennek oka az, hogy a tartalom legnagyobb részét adó kampány öt nagyobb fejezetre oszlik, és ezek mindegyike az Egyesült Államok egy világszerte ismert részét nyitja csak meg, méghozzá teljesen eltérő évtizedekben. Ezen fejezetek minden esetben hosszúra nyújtott és néha kacifántos feladatokat tartalmazó missziólistával érkeznek, melyek ráadásul időkorláttal is rendelkeznek. Alig pár év leforgása alatt össze kell kötnünk a városokat; be kell indítanunk bizonyos iparágakat; ki kell fejlesztenünk olyan technológiákat, amelyek újabb mozdonyokat vagy épületeket nyitnak meg; vagy le kell győznünk a riválisainkat, mielőtt azok csődbe viszik a cégünket.

Legyen akármi is épp a cél, az odáig vezető folyamat minden esetben ugyanaz: kapunk egy alapvetően érintetlen térképet, ahol aprócska települések, illetve bizonyos nyersanyagot előállító farmok, bányák, kisebb cégek terítenek be. Ezeket kellene összekötnünk. Az első lépés

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media Digital

FEJLESZTŐ
Gaming Minds Studios

MŰFAJ
tycoon

INFO

MEGJELENÉS
2018.01.26.

ÁR
15 990 Ft (PC), 18.990 Ft (PS4, XONE)

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-750 / AMD Phenom II X4, 4 GB RAM, GTX 460 / Radeon HD5870 2 GB, 7 GB HDD, 64-bites Windows 7/8/10.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KEZDD KICSIBEN!

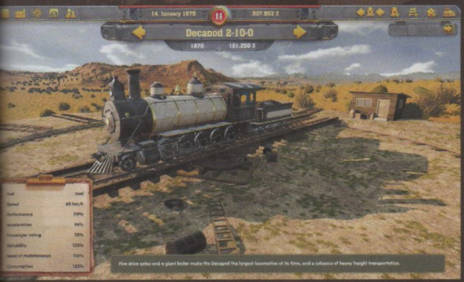
Mivel a legtöbb sztoriküldetésben meglehetősen kevés pénzből gazdálkodsz, sose terjeszkedj túl gyorsan. Próbálj meg előbb két város, és 1-2 termelőterület között olajozott kapcsolatot kiépíteni, mielőtt újabb helyszíneket szemelnél ki magadnak. Gondolj azért a jövőre, próbáld meg olyan szögben lerakni az állomásokat, hogy azok összekötése ne eredményezzen felesleges túlköltést a rossz terepviszonyok miatt.

KARBANTARTÁS

Bár vannak országok, ahol a karbantartás ismeretlen fogalom, és inkább mindent lecserélnek, amikor valami pár évtized után elrohad, te ne így játssz! Amint anyagi lehetőségeid engedik, rakj le minimum egy karbantartó állomást egy nagyvárosba, ahol a problémás mozdonyaidat kezelésbe veheted. Ne felejts el utántöltő állomásokat se lerakni a hosszabb szakaszokra, ahol szenet és homokot vételezhetnek a mozdonyok.

SZAKASZOLÁS

Habár elméletben akár egyetlen sínnel is összekötheted mindent a térképen, a saját érdekedben ne akarj mindent a legegyszerűbb módon megoldani. Ne tolj rá egyetlen vonatra 6-7 település és termelőegységet, inkább építs több sínpárt, jelölj ki több vasútvonalat, és próbálj szakaszosan gondolkozni és dolgozni. Lehet, hogy ez kicsit drágább megoldás, de rengeteg fejfájástól megkímélheted magad vele.



A vasút történelme tele van izgalmas útvonalakkal és elágazásokkal, igaz, ennyire talán egyik sem bonyolult.

mindig egy vasútállomás lerakása – értelemszerűen, ha településről van szó, a nagyobb mindig jobb (és egyúttal méregdrágább), nem mindegy azonban, hogy pontosan hova is húzzuk fel az építményt.

SÓDERBÁNYA

Természetesen maguk az állomások minimálisan ugyan, de fejleszthetők – ha a méretüket nézzük, akkor 3 szinten, amely elsősorban az elérhető vágányok mennyiségét befolyásolja. Ez hosszú távon kulcsfontosságú lesz, amikor már nagyvárosokkal állunk szemben: egy vágány ugyanis nem elég egy gyors, gördülékeny hálózathoz, hiszen az torlódáshoz, sőt, akár balesetekhez is vezet. Feltéve persze, ha realisztikus módban játszunk – a Railway Empire-ben ez az alapállás, és ez közelít leginkább a valósághoz. Itt már figyelni kell arra, hogy ne menjenek egymással szemben az egyes járatok; ha a sín foglalt, és nincs kerülőút, el se indulnak; ha pedig az állomás teli van, be sem tudnak állni oda.

Szerencsére van két remek eszköz, amelylyel az effajta problémák megoldhatók. Az első és a legegyszerűbb több sínpárt lerakni. Nem kell, hogy az egész vonal több sávból álljon (ezt nem is lehetne bírni pénzzel), elég csak kisebb kerülőket beszúrni, ahol a mozdonyok kivárhatják, míg szabad a pálya. A másik, ennél olcsóbb, de komplexebb megoldás a szignálok használata. Ebből igazából kettő is van: egy, ami komplett stopot mutat egy adott irányba, és egy, amely lámpaként funkcionál, jelezve, mikor szabad a menet.

Maga az építkezés hihetetlenül egyszerű, gyakorlatilag minden automatizált: nekünk csak az adott épületet kell kiválasztani, és ezzel igazából vége is az aggódásnak. A legtöbbször használt építmény, a sínrendszer waypointokat használ: kell egy kezdő- és egy végcél, a többiről a gép gondoskodik. Ez egyszerre pozitívum és negatívum: jó, mert nem kell túl sok mindenért aggódni; rossz, mert rettenetesen lekorlátozza a lehetőségeket és a szabadságot.

Nem kell aggódni a terepviszonyok és a földrajzi adottságok miatt, az alagutak, a hidak maguktól megjelennek a szakaszon, ami nem minden esetben szerencsés, hiszen ezek drasztikusan megdrágítják a költségeket. Az sem teljesen egyértelmű néha, hogy miért akar a játék mindenhová extrémen hosszú és egyáltalán nem éles kanyarokat rakni, amikor sokszor egy rövidebb, kevésbé komplex út is tökéletesen megfelelne.

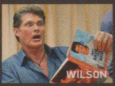
MINT A MOZIBAN

Az egyszerűsítés sajnos magukat a vonatokat is érinti, ahol igazából csak magát a mozdonyt kell kiválasztanunk, minden mást már a gép pakol rá. Van ugyan lehetőség extra kocsik hozzácsapására - például fagyasztó-, posta- vagy étkezőkocsi -, de alapvetően mindenről a gép dönt, és idővel még személyzetet is felbérelhetünk (de csak négy kategóriában), de ezeken felül igazából egyáltalán nincs más beleszólási lehetőség. Mármint ha a kötelező kutatás + fejlesztés részt nem számítjuk ide, ahol a havi rendszerességgel adott kutatópontokat szórhatjuk el új típusú mozdonyokra, kocsikra, vagy olyan szakmai fejlesztésekre, melyek növelik a profitot, gyorsítják a munkát. A Railway Empire ugyanis annyira komolyan veszi a tycoon részt, hogy alapvetően nem is magára a vasúthálózat felépítésére helyezi a hangsúlyt, hanem az a mögött levő hátországra, az üzleti részre. Figyelnünk kell a települések és a hálózat között zajló árutípusok iránti igényre, az egyes településeken felépült iparágakra (amiket akár fel is vásárolhatunk), az étel, a nyersanyag, a tömegtermékek és az ipari cikkek tőzsdei kereskedésére (ahol súlyos pénzeket lehet nyerni vagy épp elveszíteni), idővel pedig azokra a riválisvállalatokra, melyek ugyanazon térképen keresik a meggazdagodást.

A rivalizálás szó szerint látványos, hiszen a térképen megjelennek állomásaik, saját sínhálózatuk, így nemcsak az időre menő missziókkal kell versenyt futnunk, hanem velük is, megpróbálva elsőként eljutni a térkép legfontosabb részeire. Nemcsak sebességgel, de pénzzel is le lehet győzni őket, hiszen saját tulajdont vásárolhatunk a vállalatokban, elegendő részesedés esetén pedig összeolvadást is kezdeményezhetünk, drágán, de hatékonyan téve pontot erre a problémára. Azonban ez visszafelé is működik, azaz ha nem vagyunk elég figyelmesek, simán kihúzhatják a saját cégünket a lábunk alól.

A kampány és a Railway Empire ennél többet viszont sajnos nem tud – alig pár óra alatt teljesen kifullad, amin egyáltalán nem segít a Sandbox- vagy a Free Mode, ahol ellenfelek nélkül, végtelen pénzzel vár minket egy terepasztal, de a komplett Egyesült Államokat ábrázoló térkép nélkül, a sztoriból átemelt szegmentált megoldással operálva. És persze a fájdalmasan sekély játékmenetet sem mélyíti el, amely csak kicsivel élvezetesebb, mint egy Excel-táblázat bámulása.

ÉRTÉKELÉS



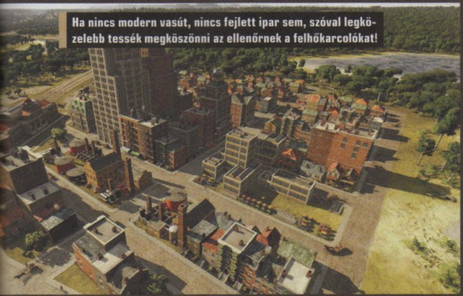
A Railway Empire ugyan gyönyörű és nagyon hangulatos, de játékmenete sekélyes, és túl sokat foglalkozik a gazdasági résszel, míg túl keveset azzal, ami a címében is szerepel – magukkal a vonatokkal.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Gyönyörű terep, szépen festő mozdonyok.

KONTRA
Korlátolt építkezés, kevés épület és vonat, túl és totálisan önismétlő kötött kampány.

70%



Ha nincs modern vasút, nincs fejlett ipar sem, szóval legközelebb tessék megköszönni az ellenőrnek a felhőkarcolókat!

STOP SOR!

A legolcsóbb, legegyszerűbb állomás csak egyetlen vágányt tartalmaz, ami miatt komoly torlódások keletkezhetnek, sőt, akár egyes települések is teljesen elérhetetlenné válhatnak a kialakult sor miatt. Próbáld meg a lehető legkorábban megtanulni a szignálok használatát, és igyekezz elkerülő szakaszokat rakni a mozgalmasabb csomópontok elé, így menedzselve a forgalmat, és elkerülve a dugót.

AUKCIÓ

Amikor már a riválisok miatt is aggódnod kell, a kutatás és fejlesztés is bonyolultabbá válik: véletlenszerű időpontokban felugrik egy aukciós ablak, ahol az amúgy kutatási pontokkal megvásárolható technológiákra kell licitálni. Ezek az aukciók nem tartanak sokáig, alig egy perc alatt mindig elkel az éppen kínált tétel, és ezután az a nyertes személy exkluzív tulajdona lesz.

KIVÁSÁRLÁS

Lehetetlennek tűnik ugyan, de egy jól felépített birodalommal bizony lehet annyi pénzt keresni, hogy ne csak az állomások minden fejlesztésére, illetve a részvényekre lehessen eltapsolni a vagyont, de a rivális cégekre is. Amennyiben sikerült 100%-os tulajdonrészt vásárolni – apránként, vagy egyben – kezdeményezhető két cég összeolvadása, így automatikusan egy tető alá kerül minden sín és állomás.

VÁROSFEJLESZTÉS

Fejleszteni nem csak a vasúthálózatot lehet, de az egyes városokat is. Amennyiben egy adott településen felszabadul egy üres telek, oda olyan épületek rakhatók, mint egy egyetem, könyvtár vagy egy park. Ez nemcsak a lakosság komfort- és örömérzetét dobja meg, de az adott város értékét is, ebből pedig végső soron mi is profitálhatunk, hiszen megnőhet az utasforgalom, vagy megerősödhet a gazdaság.

DARABOLJÁTOK FEL WILLYT!

A SEAFARING STRATEGY GAME

NANTUCKET

[IRTA TIKA] **Ma már nem meglepő, hogy a nagy ötletek kis stúdiókban születnek. Kinek jutna eszébe például a Moby Dicken alapuló bálnavadász játékot fejleszteni, ha nem egy olasz formációnak, amely még éppen csak bontogatja a szárnyait (bocs, uszonyait)?**

Herman Melville Moby Dick című 1851-es regénye sokat merített az író saját tapasztalataiból – Melville maga is belekóstolt a bálnavadászok életébe, de az igazi inspirációt egy újsághírből, az Essex bálnavadászhajó katasztrófájából merítette, amely a Csendes-óceánon süllyedt el egy ámbráscet támadását követően. Az talán már kevésbé ismert, hogy Moby Dick figurája (angolosan Moby-Dick) sem légből kapott, tényleg létezett egy a vadászokat aprító fehér rém, noha az igazi neve Mocha Dick volt. Felmerülhet, hogy ki ad ilyen idióta nevet egy állatnak; nos, a tengerészek az üldözőbe vett bálnát gyakorta nevezték el Dicknek, a Mocha, pedig a Chilétől nyugatra fekvő Mocha-szigetre utal, ahol rendszeresen felbukkant. Persze nem véletlenül citáltam elő a fehér bálnát, a regény és a Nantucket című játék kapcsolata ugyanis egészen egyedi: a Picaresque Studio a Moby Dick utolsó soraival lehel életet a saját alkotásába, amely tovább üldözi ezt a teremtményt, és nem mellékesen a 19. század bálnavadászait vetíti elénk egy menedzselős, hajózós, kártyázós, szerepjáték formulában.

Ishmael a Pequod, azaz Ahab hajójának egyetlen túlélője. Első szavai – „Átkozott vagyok. Kétszeresen is." – előrevetítik, hogy itt nem egy napsütéses teadélután készül, hanem az alkotók jó érzékkel pengettek meg olyan sötét húrokat, mint az istenkáromlás, valamint az őrült megszállottság és a megváltás keresése között húzódó, nagyon vékony határvonal. A fő szál tehát a bosszúmotívum: bármi áron le kell vadászni Moby Dicket! De ez csupán a játék egyik arca, a másikban, a sokkal bővebb felkészülési szakaszban, Ishmael csupán egy hajóskapitány, a mindennapi rögvalósággal: bálnákkal, cápákkal, kalózokkal és az időjárással küzdő tengerész, aki egyre jobb hajókra tehet szert, felépítheti, összeverbuválhatja a saját kis legénységét, és behajózhatja a világ minden tengerét.

A bálnavadászat nem épp ízléses szakmája a múltban nagyon komoly nehézségeket jelentett, ezeket mutatja be a Nantucket.

SEVEN SEAS...

Nantucket a keleti part bálnahalász központjaként a játék fontos állomása – azt persze tegyük hozzá, hogy a teljes földgolyót lefedő térképre csak és kizárólag a bálnavadászattal összefüggésbe hozható helyszínek (városok) kerültek fel. Fontos adalék, hogy a XIX. századra alaposan megfogyatkozott a lámpaolajért vadászott nagytestű vízi emlősök száma, tehát ha csak úgy vaktában ráböksz a vízfelületre, akkor többnyire pusztán a túlélésben szerepet játszó nyersanyagokat apasztod: az ételt, a vizet és a grogot. A bálnák vonulási útvonalairól és a telelőhelyekről az újságokban felvehető küldetések során lehet információt gyűjteni, ezek aztán a térképre is felkerülnek.

Arra a térképre, amely egy korabeli vázlatra hajaz, és feltünteti a főbb széljárásokat, a veszélyes áramlatokat, miközben az ember hajlamos csapágyasra masszírozni az egérgörgőt, pedig nincs mögötte zoom funkció. A navigáció egyszerű: az adott pontra kattintasz, és elindul a hajó, aztán miközben pörögnek a napok, minden utunkba kerülő vihar, kalózhajó generál egy-egy új eseményt. Emberünket lesodorta a hullám a fedélzetről, mit teszel, utána lököd a hajóácsot, vagy kidobsz egy kötelet? Számos ilyen döntési helyzet van, a legénység és a főszereplő pedig a túlélés mellett a morálra is ható válaszok között gyűjti be azokat a tulajdonságokat (traiteket), amelyek az együttélésben fontosak. Elég vicces persze, amikor egy hideg éjszaka bekopogtat a kormányos, hogy felmelegítheti-e Ishmaelt – hál' istennek a szkriptben volt egy „köszi, de nem" lehetőség is...

A kezdő bálnavadászhajó egy háromfős lélekvesztő, a raktér kicsi, a sebessége tetű, viszont van egy csónakja, amely a vadászathoz nélkülözhetetlen. Amint megérkezik a szöveges üzenet, hogy bálna tűnt fel a horizonton, embereket pakolunk az imént említett ladikba, és ha esetleg álmodoztál olyanról, hogy igazi szigonyt dobálsz akciónézetben, nos, jobb, ha előre szólok, ez nem az a kávéház. A Nantucket harcrendszere ugyanis inkább a kártyás játékok közé sorolható, viszont abból az egyik legjobb. A felület amúgy

ADATOK

KIADÓ
Fish Eagle

FEJLESZTŐ
Picaresque Studio

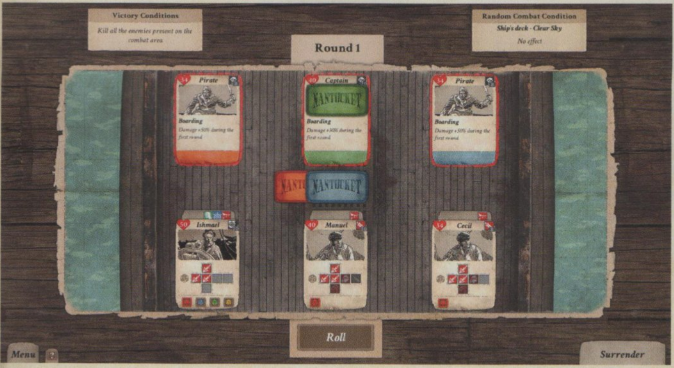
MŰFAJ
Stratégia/ szerepjáték

INFO

MEGJELENÉS
2018.01.18.

ÁR
16,19 euró (kb. 5000 Ft) a Steamen.

GÉPIGÉNY
2 GHz CPU, 4 GB RAM, Directx 9.0c kompatibilis VGA, 1 GB HDD, Windows XP vagy újabb op. rendszer.



TIPPEK, TRÜKKÖK

ZSÍRT VEGYENEK!

A játék első felében a Nantuckethez közeli narválkolónia aprítása gyors profitot hoz, a lényeg, hogy maximális szabad hajótérrel érkezünk, rakjuk tele a hajót zsírral és kajával, aztán keressük meg azt a helyet, ahol a legtöbbet fizetik érte. Utóbbi nagyon egyszerű, mert ha a városokra ráviszed az egérkurzort, mindenhol megnézhető a zsír és olaj aktuális árfolyama, és nagy különbségek lehetnek.

HÁRMAN, DE NEM PÁCBAN

A csónakokban a szigonyos-doktor-kormányos összeállítás működik a legjobban, és ezt már a végjátékra kihegyezve is mondom, nagyon fontos, hogy a következő képességek náluk legyenek. Kormányosnál a Perfect balance és az Evasive maneuver, a dokinál az Emergency kit, valamint a Bandages, a bálnavadásznál pedig a Fasten. Ezek így együtt szinte szavatolják a győzelmet.

ÍGY VADÁSZUNK!

A stratégiánk egyszerű, az olyan passzív (állandóan működő) skillek, mint a Bandages és a Perfect balance garantálják, hogy sosem esik ki senki a csónakból, és nem lesz vérző sebesültünk. Amennyiben a Fastent megdobja valamelyik szigonyos (három közül valaki), az így kötélre vett bálna nem merülhet le, egyébként az Evasive maneuver is leszedi az állatról az ilyen különleges attrakcióit.

KAPITÁNY ÉS MÉSZÁROS

Ishmael elsősorban mindenképp bálnavadász (szigonyos) képességeket szedjen fel, mert őt a játék kötelezően bedobja a küldetések közben előforduló harci feladatokba. Ugyanakkor jóval több képességet vihet, mint a többiek (de még így sem eleget), ezért a Bandages+Perfect Balance párost betallózva az ő csónakjában a szanitéc kiváltható egy hajósinasra, akit aztán tovább fejlesztgethetünk.

HIRE AND FIRE

Az új, nagyobb hajók megvásárlásához szükséges követelmények többsége egy-egy fejlesztéshez kötött, viszont azokhoz meg rendre egy olyan képesség szükséges (pl. a Captain's Cabin), amit nem lehet csak úgy pikk-pakk kifejleszteni. A megoldás ilyenkor az, hogy fogadjunk fel egy olyan karaktert, akinél ez a képesség megvan, aztán ha a fejlesztés kész, rúgjuk ki az illetőt, és lehet a következőre koncentrálni.

A VILÁG KÖRÜL

Érdemes minden partvonalat körbehajózni, ugyanis vannak csak így felfedezhető, portéikonnal jelzett rejtett küldetések. Az sem baj, ha az újságokból minden elérhető küldetést már a halászidényben felcsipegetünk. Egyik misszió sem időlimites, ráadásul így egy úttal egyszerre többet is elvégezhetünk. Egyébként nem elég csak egy helyen halászni, keresni kell új, eltérő időben aktív bálnalelőhelyeket is!

BÁRKA VAGY BRIGG?

A vitorlások között nincs igazán különbség, az azonos osztályba tartozók maximum a sebesség és terhelhetőség értékekben különböznek, tehát azt vedd, amelyik tetszik, bár a hajótér nálam előnyben volt. Nagy készleteket nem érdemes magunkkal vinni, és a vizet kurtítsuk, ha már nem fér be a bálnazsír. A zsírt egyébként a közepes hajók már maguktól automatikusan kifőzik olajnak, mire a kikötőbe érnek.

sem csúnya, de az elrendezés és maga a metódus mindent visz. Először támadnak a bálnák, néha taktikáznak és előhúznak egy speciális képességet, mint a merülés, de ezek még nem hajtódnak végre, csupán megjelennek kártyák formájában a lényeken, vagy a csónakok előtt. A saját körünk kockadobásokkal kezdődik, ahol minden résztvevő dob egyet egy hatoldalú kockával, és ez határozza meg, hogy kártyáján szereplő akciók közül melyiket hajthatja végre, például egy doktornál a hat oldalból hármon a gyógyítás szerepel, egy szigonyosnál a legnagyobb sansz az alaptámadásra van (strike), míg egy kormányosnál a kitérő manőverre.

Ám, egy csónak csak egy akciót hajthat végre az adott körben, és itt jön a fejvakarás, hogy most a kormányos manőverezze ki (üsse ki) a bálna támadáskártyáját, vagy szimplán csak sebezzünk egyet a halon (tudom, nem hal), esetleg kötözzük be a vérző delikvenst. Persze simán előfordul, hogy „nullákat" dobsz, ne adj' isten a bálna farokuszonya mindenkit vízbe lök, és akkor az adott körben csak pislogunk és reménykedünk. Aztán, hogy legyen még egy plusz csavar, mindig jön egy véletlenszerű időjárás kártya, ami hol a bálnáknak, hol a matrózoknak kedvez, teszem azt, nappal szembe hajózol, és a vadászok nem támadhatnak (mert nincs náluk napszemüveg). Amikor kalózokkal futsz össze, ugyanez lesz, csak csónakos, vagy csónak nélküli verzióban.

Miközben Ishmael bedurrantja a saját kis bálnavadászbizniszét, a regény továbbgondolt folytatása szépen zakatol előre. Megismerjük például a Moby Dick történetben felbukkanó másik bálnavadászhajó, a Rachel és Gardiner kapitány további sorsát.

ÉRTÉKELÉS

Ötletes, remekül megkomponált történettel rendelkező alkotás, amely váratlan helyeken, például épp a kártyás halászatban muzsikál nagyon jól, de a lépték túl kicsi.

TÁLALÁS:	70%
TARTALOM:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	82%

PRO

A kártyás minijátékok nagyon jók, a hangulata remek, kis túlzással a Pirates! bálnavadászverziója.

KONTRA

A térkép túl szűk, egyforma városok, és a hajó-menedzsment részt is újragondolnám a fejlesztők helyében.

78%

Azonban a dolgos mindennapok leginkább vadászattal és a városokban fellelhető küldetések teljesítésével – áruszállítással, eltűnt hajók felkutatásával telnek. A piac természetesen ismeri a kereslet-kínálat törvényeit, aztán léteznek további kibontható hajóosztályok, amelyek egyre több bálnavadász csónakot, végül már hármat is képesek vízre bocsátani, és persze egyre több matróz kell a működtetésükhöz. A kocsmákban verbuválható legények négy foglalkozáscsoportba vannak osztva: tudósdokik, szigonyosok, kormányosok és hajóácsok, de a csoportokon belül még tovább is specializálódhatnak. A megfelelő fickók hozzárendelése aztán a kormányhoz, az árbóckosárhoz vagy az olajfőző üstökhöz egy újabb réteg, de a Nantucket Achilles-sarka érzésem szerint épp a hajómenedzsment, lévén semmi kihívás nincs benne. A hajó fejlesztgetése szintén cinkes, ide ugyanis azok a szakik kellenek, akiknek a bálnavadászathoz nincs köze, tehát csak azért fizetsz egy medikust, hogy kipipáld a gyengélkedőt.

DEATH TO MOBY DICK?!

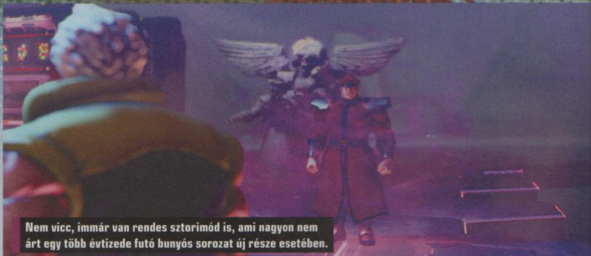
Az 1800-as évek bálnavadászai rendszeresen megkerülték a Horn-fokot, és évekig járták a tengert; ezt egy felülnézeti térképen, két pont között atombiztosan navigáló hajóval nehéz szimulálni. A változó széljárás és a minimálisra korlátozott (sajnos egy kaptafára épülő) kikötőhelyek mellett azért jó néhány eseménysor jár karakterünk vagy a legénység halálával, de a viharok, valamint a készletek rendszeres megnyirbálása, a romlott élelmiszerek, és a poshadó víz is alaposan megtréfálhatja a játékost. Az alkotás atmoszférája ezekkel együtt is (vagy inkább pont ezektől) pazar, régi matróznóták szólnak a hangszóróból, és a Moby Dick utáni hajszának is vannak hajmeresztő epizódjai.

A kihívás szintén nagyszerűen épül fel, a játék fokozatosan egyre nagyobb (újszülött, fiatal, felnőtt és öreg) bálnákat sodor felénk, és néhány történelmi eseményről, mint az Északnyugati átjáró felfedezéséről is kapunk visszhangokat, pontosabban ezekben csodás képességekkel bíró amuletteket gyűjthetünk össze. A gyengébb fokozaton 8-10 óra alatt végig lehet masírozni, ennél sajnos nincs több tartalom a Nantucketben, de a Seadog módban (mentés nélkül) még legalább ugyanennyit el fogunk tökölni, ha az acsikat is be akarjuk húzni.

MÁSODIK KÖR

STREET FIGHTER V ARCADE EDITION

[ÍRTA BÖJTI] **ELSŐ NEKIFUTÁSRA PATINÁS NÉV IDE VAGY ODA, CSAK EGY 50 SZÁZALÉKOS ÉRTÉKELÉSRE FUTOTTA, AMI JÓRÉSZT A TARTALOM HIÁNYÁNAK VOLT BETUDHATÓ. DE KÖZEL KÉT ÉV UTÁN VAJON ÉSZHEZ TÉRT A CAPCOM, ÉS VÉGRE ÖNMAGÁRA TALÁLT A LEGENDÁS VEREKEDŐS JÁTÉK? NOS, HA NEM IS TELJESEN, DE AZ ELTELT IDŐ MINDENKÉPPEN A JAVÁRA VÁLT.**



Nem vicc, immár van rendes sztorimód is, ami nagyon nem árt egy több évtizede futó bunyós sorozat új része esetében.

A 2016-os esztendőt botránnyal indította a Capcom, mikor útnak eresztette az egymás elleni verekedős játékok egyik legprominensebb képviselőjét. A komoly múltra visszatekintő széria ötödik epizódja (ha érdekel, honnan jött a franchise, olvass utána, vagy ess neki a 2016/3-as számban lévő első tesztnek) ugyanis meglehetősen foghíjasan került piacra.

Az online, egy-egy ellen multin túl csak az offline barát elleni mérkőzés volt a program része, illetve egy nulla beleéléssel elkészített, minden nehézségtől mentes mód, amelynél minden karakter saját sztoriját tudhatta le a közönség néhány meccs és állókép segítségével. Mindezen túl csak az ígéretek maradtak a mindenféle ingyenes frissítésekre, meg a meglehetősen magas árcédula (60 euró, közel 20 000 forint), plusz a karakterbérlet, amiért persze külön lehetett fizetni, miközben az alapjáték 16 fővel indult útnak. Érthető tehát, hogy a sajtót nem számítva (tisztelet a kivételnek) szinte mindenki kibukott ettől a szintű pofátlanságtól, a steames értékeléseknek meg több mint a fele negatív lett.

Jómagam úgy voltam vele, hogy majd egyszer (talán) visszatérek a produkcióra, ha már minden belekerült – ez a pillanat pedig közel két évvel később jött el, méghozzá az Arcade Edition képében. Ennek egy része ingyenes frissítés a korábbi vásárlók számára, plusz az újaknak tartalmazza az eddigi két karakterbérletet is, ami összesen 12 harcost ad hozzá a nyitó repertoárhoz. Így tehát érdemben is lehet foglalkozni a Street Fighter V-tel, ami lényegében kilépett végre a korai hozzáférésből, hogy immáron teljes értékű játékként állja meg a helyét a piacon.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
verekedős

INFO

MEGJELENÉS
2018.01.19.

ÁR
Steamen 40 euró, avagy nagyjából 12 400 forint, PS Store-ból 11 990.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-4160 3.60 GB CPU, 6 GB RAM, GeForce GTX 480 vagy erősebb VGA, 7 GB hely.

TÖRTÉNETES ÉS ARCADE MÓD

Bison, a széria örök rosszfiúja már megint csúnya dolgot eszelt ki, avagy az égen megjelennek a Fekete Holdak, amik különleges energiákat biztosítanak a Bossnak, hogy végre elfoglalhassa méltó helyét és uralhassa a Föld teljes területét és lakosságát. Persze a hősök ezt nem hagyhatják annyiban, sőt még olyan alakok is csatlakoznak hozzájuk, akikre nem is számítanának – más kérdés, hogy mindenkinek megvan a maga indítéka, ami miatt küzd, mondhatni, csak a rossz oldalon annyi a motiváció, hogy „gonoszak vagyunk, mérgezünk, meg mindenkit elpusztítunk". Továbbmegyek… a végre rendes átvezetőket is alkalmazó, néhány órás sztori itt-ott arra is képes, hogy kicsit emberibb pillanatokban mutassa meg a már jól ismert szereplőket, így mondjuk a Kent és fiát figyelő Cammy és Chun-Li között egy érdekes párbeszéd hangzik el, ami képes érzelmeket felszabadítani a játékosban.

De egyébként is vannak nagyon jó pillanatok, erős jelenetek, sőt a végjáték után a katarzis is eljön egy nagyon hangulatos átvezető formájában, hogy a stáblista végét kivárva még egy kis játékos küzdelem legyen a győztesek jussa. Így a sztorimód beiktatása mindenképpen pozitív fejlemény lett, noha ez már nem mai darab, elvégre a kampány még 2016 júniusának legvégén jelent meg ingyenes frissítésként. Ami igazi újdonság, az maga az elnevezést adó Arcade mód, ami több alternatív útvonallal kínálja az 1v1 meccseket, a Street Fighter epizódjainak szentelve. Avagy a megfelelő menüpontba belépve ott a Street Fighter, a Street Fighter II és így tovább, ami tulajdonképpen bizonyos számú

A Street Fighter-játékok jellegzetes színkavalkádja az V-ben is adott, főleg most, hogy két évvel a premier után kész a játék...

„Méghogy a Tekken jobb volt?! Na haggyámá, hadzsimeeee!!!"

(4-6-10) ellenfél összefűzött sorát jelenti, miközben a köztük haladás megidézi a régi játékok utazási menüképét, illetve lehetőséget nyújt arra is, hogy az összecsapások előtt kiválaszd a szimpatikus opponenst.

Persze így is, úgy is meg kell küzdened mindenkivel, átvezetők pedig nincsenek a harcok előtt, de így is megkapod a klaszszikus Arcade verekedések hangulatát. Hogy miért kellett erre közel két évet várni, és miért nem volt benne az eredeti verzióban, az már legyen a Capcom gondja. Ehhez jött még a kihívásokon belül az Extra Battle, ami további különleges missziókat ad a profiknak, egy-egy esetben más játékokból átemelt ruhákkal, meghatározott jellemzőkkel, persze komolyabb nehézség mellett. Valamint ott a Team Versus, szóval mindenki megkapta, amire vágyott. Más kérdés, hogy kicsit későn, illetve így is egy pénztemetőre épülve, ahonnan nem a halottak szellemei és a szekrényekbe rejtett csontvázak jönnek elő, hanem a kifosztott és meggyalázott pénztárcák.

MAJDNEM MINDEN A RÉGI

Mert mindez szép és jó (már amennyire szép és jó lehet, hogy egy 60 eurós+extra fizetős játék két év után kap meg minden elvárt összetevőt), de még mindig van miért felhúzni a szemöldököt. Persze, a *játékmenet immáron teljesen letisztulttá* vált – ezzel mondjuk sok gond a megjelenéskor sem volt –, plusz a kijelzőket is érte egy teljes ráncfelvarrás, ami miatt a program sokkal jobban mutat, élettel telibb. A gond nem is ezekkel van, hanem azzal, hogy aki anno megvette a teljes játékot, az csak a frissítéseket kapta meg, továbbá hiába a csökkentett árú Arcade Edition, ha mellette máris ott a harmadik karakterbérlet 30 euróért, avagy – kapaszkodj meg! – 9300 forintért (végre Blanka és Sagat is bekerül a repertoárba), illetve a mikrotranzakciók végeláthatatlan rengetege.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Nagyszerű verekedős játék, ami elé leülve pillanatok alatt beránt a hangulat és az élmény akkor is, ha másfél éve nem nyúltál hozzá. A frissítések és bővítések mind javították az alapot.

TÁLALÁS: **94%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Nem kiemelkedő, de tényleg jó pillanatokkal rendelkező kampány, közepesen tartós Arcade mód, néhány extra, plusz minden korábbi karakter. Ez már így jutányos a jelenlegi árért.

KONTRA

Még mindig komoly pénztemető a program, ráadásul pofátlanul magas árcédulákkal, amiket a 2016-os fiaskó után a Capcom helyében már nem mernék reszkírozni.

80%

Mert bizony igen, még mindig nem egy teljes játékot kapsz a pénzedért, hanem egy, az elődnél sokkal kiforrottabb alapjátékot, amire aztán költhetsz egy csomót. Kezdetnek ott a karakterbérlet, majd van ugyan kicsivel több, mint tíz pálya, de ugyanennyit meg is vehetsz pluszban, mert az már nem része a csomagnak. Darabját több mint ezer forintért... igen, több mint ezerért – ismétlem, pályákról van szó, amikből közepes mennyiség került a játékba. Aztán tetszenek az extra ruhák, zavar a folyamatosan egy-két göncben szereplő karakterek látványa?

Hogy maga a Street Fighter V nagyszerű verekedős játék, ami leginkább a második epizódhoz áll közel, az vitán felüli, de ez már 2016-ban sem volt kérdéses. A mozdulatok jók, a látvány ragyogó (bár a legtöbb karakter irreális és ezzel együtt gusztustalan izomcsoportokkal rendelkezik, ami például teljesen kiöli a nőiességet egy-egy szereplőből), a hangulat is remek, igazából minden a helyén van, elvégre most már a foghíjas tartalomra sem lehet panaszkodni. A SFV tulajdonképpen az Injustice 2-vel is nyugodtan ringbe szállhatna, főleg, hogy a két bérlettel

Teljes áron korai hozzáférés – ezt a nem túl szívélyes üzletmodellt orvosolja most az Arcade Edition, avagy a „kész" SFV.

Van vagy 90, darabjuk pedig 600-900 forint közé esik, bundle persze nincs, amivel barátibb áron mindent elvihetnél a „gyűjtsd össze mind" elvén – ki ne számold, mert agyvérzést kapsz! Én szóltam. Persze még mindig ott a játékon belüli pénzmag, amiből mindezt ki lehet váltani, de szólok előre, hogy ahhoz semmi mással nem szabad játszani, úgy egy év alatt meg talán ki is hajtasz mindent – erre meg úgy gondolom, csak a fanatikusok lesznek hajlandók.

A kérdés az, hogy akinek csupán napi egy-két meccsre van ideje, de ugyanúgy kifizette a játékot (akár az előző, teljes árú verziót), annak nincs joga Versusban is behívni minden egyes pályát? És akkor jóindulatúan szemet hunyok a fizetős ruhák, mint egyszerű kozmetikai bővítmények jelenléte felett.

érkezett karakterek is erősek (Akuma, Guile, Balrog kifejezetten hiányzott). A probléma nem is a minőségben, sőt most már nem is a tartalomban van, ezeket nézve ugyanis simán lehetne 90-95 százalék körül a játék.

A gond az, hogy az eredeti megjelenés rablás és átverés volt, amiből csak az átverés tűnt el, a rablás részben megmaradt, sőt a Capcom tovább nyitogatja ballonkabátját a nemes gesztustól (ingyenes frissítések, Arcade mód) elérzékenyülő vásárlóknak. Csak egy kis karakterbérletet tessék, mindössze 9000 forint, nem fog fájni. De igenis fáj... legalábbis a rajongóknak, meg mindazoknak, akik megbíztak a kiadóban, és megvették a korai hozzáférésű első verziót. Te is köztük lehetsz. Akarsz még nagyjából 60 000 forintot költeni a játékra? Na, ugye. Itt van a kutya elásva. És már messziről szaglik.

A SÍROK URAI

A Total War széria szép lassan átrágja magát a Warhammer világán, sorra jönnek a patkányemberek, beszélő dinoszauruszok, ám amikor már azt hinnéd, hogy semmivel nem tudnak meglepni, akkor lenyúlnak a föld alá, és olyat húznak elő, hogy csak pislogsz. Ezúttal például rég halott királyok morcos múmiáit ásta elő az alkotók keze, akiknek bizony nem az lesz az első szava, hogy ki evett a tányérkámból, mert már az egész eszcájgot megfújták, sőt, minden odalett.

[ÍRTA **TIKA**]

MÉG SZINTE KI SEM HŰLTEK A VIDEOKÁRTYÁK A KÉT RÉSZT EGYESÍTŐ MORTAL EMPIRES DLC NYOMÁN, MÁRIS ÉRKEZETT EGY ÚJ FRAKCIÓ A WARHAMMER 2-HÖZ. EGY OLYAN NÉP, AMELY A SIVATAG HOMOKJÁBÓL SZÜLETETT, ÉS OTT IS SZUNYNYADT, EGÉSZEN MOSTANÁIG...

A Sírok urainak is, ahogy a Warhammerben szinte mindenkinek, megvan a maga kellemesen elborult története, egy véres história, amely még a Birodalom előtti időkre nyúlik vissza, egy ősi, virágzó civilizációhoz, amit Nehekharának neveztek. Az ókori Egyiptom kissé eltorzított képét láthatjuk visszatükröződni itt, városállamok élén álló papkirályokat, akik a bebalzsamozott testüket piramisokba zárták, s mivel erősen hittek egy majdani sikeres feltámadásban, kíséretük és egész seregek égtek el máglyán, hogy urukat ne egy szál fütyiben érje az újjászületés. Az örök élet iránti sóvárgás teremtette meg egyébként a Mortuary kultuszt, a papok rendjét, akik a halhatatlanság titkát kutatták, amíg az egyik ilyen pap, Nagash, meg nem unta a szöszölést, és elbitorolta Khemri, a legnagyobb városállam trónját. Az új uralkodó persze nem érte be ennyivel, és amikor néhány Sötét elfet partra vetett a tenger, a kínzókamrák megteltek a szerencsétlenek sikolyaival, a tőlük szerzett tudás alapján pedig végül elkészült az áhított Élet elixír. Így született meg a Warhammer világának első Nekromantája, és mikor rengeteg szenvedés árán megépült az óriási fekete piramis, amely a hatalma kiteljesedését jelentette, az egyben a végzete is lett, a zúgolódó papkirályok egyesült serege legyőzte. Az idő nem ölhette meg Nagasht, de az acél végül igen, halála előtt azonban még egy utolsó, pusztító varázslattal enyészetlen pusztasággá változtatta a hajdan termékeny vidéket, s ez volt az a mágia, amely miatt a földben nyugvó, bebalzsamozott királyok felkeltek a sírjukból. A légióik élén azóta is őrzik a Holtak földjét, Nagash öröksége, az összegyűjtött tudását tartalmazó Kilenc Könyv pedig elvetette a vámpírizmus magvait.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2018.01.23.

ÁR
17,49 euró (kb. 5400 Ft) a Steamen, természetesen az alapjáték is kell hozzá.

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo 3 GHz, 5 GB RAM, Nvidia GTX 460 vagy ATI Radeon HD5770 (Intel HD 4000), 60 GB HDD.

GOOD MORNING, SUNSHINE?

A Rise of the Tomb Kings DLC négy új beszállót jelent az Eye of the Vortex kampányba, bár a múmiákat nem az örvény megzabolázása izgatja, hanem Nagash elveszett könyveit keresik, amely a Khemri mellett álló fekete piramis kulcsa. A kilencből most, hogy az örvény destabilizálódott, csupán öt könyvre van szükségük, néhány idegen városokba van bezárva, másokat vándorló törzsek (seregek) cipelnek magukkal a világban, egyet pedig Arkhan, Nagash egykori sötét bajnoka őriz, aki maga is játszható karakter. A történet ilyesformán elég egyszerű, és a Vortex rituáléit kísérő képregényekhez hasonlóan itt is van néhány bejátszás, bár dramaturgiailag kevesebb izgalommal. Minden könyv önmagában is egy értékes ereklyét jelent, az egyik új sereget támaszt fel, a másik gazdagságot ígér, aztán amint az ötödik is a helyére kerül, kinyílik a piramis, és egy elképesztően látványos végső csatában a delikvens elnyerheti a jutalmát. Settrával, a királyok királyával mindez 100 körön belül teljesíthető, igaz, a fekete piramistól karnyújtásnyira kezdi véres krónikáját, nem úgy, mint például Khalida királynő, aki Lustria dzsungeléből kell, hogy összekaparja magát. Khalida egyébként Neferata, a vámpírok ősének egyik áldozata, s a krónikák szerint amint a vámpírméreg szétáradt a testében, a kígyóistent szólította, hogy mentse meg a kárhozattól. Ereiben azóta is színtiszta kígyóméreg kering, amit robbanásszerű csapásaival képes az ellenségeire is szétszórni, és minden vele harcoló egység részesülhet ebből a sebzésfajtából. Arkhannal persze biztosan nem randizna, hisz a sötét bajnok (Southlands a kezdőhelyszíne) a vérivók támogatását élvezi, konkrétan a vámpír egységekből is toborozhat. A negyedik lord, Khatep a legöregebb és legbölcsebb Liche pap (Mortuary cult), ezért a saját rendjéből több és magasabb kezdőszintű hőst hívhat le, na meg van némi tapasztalata élet s halál dolgaiból, tehát az ő egységei emellett bizony gyorsabban is regenerálódnak.

MÚMIA VAGY TEMETKEZÉSI VÁLLALKOZÓ?

Minden új frakció után azt hisszük, hogy ennyi volt, ide már cipőskanállal sem lehet új elemeket beszorítani, de nem véletlenül

Az év ezen szakában tilos égetni a gazt – ezért azonnali élőhalott megszállás jár, na meg persze öt év kötél!

TIPPEK, TRÜKKÖK

CSONTOK URA!

Az ingyen toborzás tulajdonképpen egy felhívás keringőre, hogy mindig minden sereg teljesen fel legyen töltve, ha mással nem akkor a korlátlanul rendelkezésre álló skeleton warriors és skeleton spearmen kompániákkal. Ezekre nyugodtan kiakasztható a feláldozhatók címke, nem kell kímélni egyiket sem, és ha egy csata után a feltöltés több körig is eltartana, rúgd ki a legyengülteket, és toborozz helyettük újakat!

CÉL A PLAFON!

Ennél a frakciónál megdől az az alaptézis, hogy minden provinciába egy bizonyos kiképzőhelyből csak egyet szabad építeni, sőt minimum duplázzunk, mert a toborzási limit épületenként és szintenként is nő. A vékonyan csordogáló adó mellett durván 10.000 pénzbe kerül, hogy a gyalogsági épület csúcsán 2 darab Tomb Guard egységhez hozzájussunk, így csatát veszthetsz bármennyit, de "kész" várost soha!

ÉBRESZTŐ!

Az új sereg felállítása nagyobbrészt a Dinasztiákon múlik, de minden új dinasztia kifejlesztése 30%-kal több időt igényel, mint az előző, így nem árt más lehetőségek után is nézni. Az egyik ilyen a Mortuary cult, ahol a sorok között szintén van egy plusz sereg, de egyébként, ha Nagash könyveit átnyálazzuk szintúgy találunk majd egyet, ami hasonló bónuszt ad, és ha szerencsénk van, a közelben lesz.

ALAPSTRATÉGIA

Minden legendás lordunk egy bizonyos klímát szeret, és mivel nem szeretnénk időt/pénzt pazarolni, így még a kevésbé rossz tartományokat is kukázzuk, mert felesleges szenvedés mind – az adóbevétel gyenge, a toborzóhely drága, stb... A gyors toborzás, gyors terjeszkedés az ütőkártyánk, és eleinte a questeket használjuk bevételi forrásként, ra meg minden lordunk "gyártsa" (a képességfán) a kanópuszedényeket!

KIRÁLYOK KIRÁLYA

Kezdésnek mindenképp Settrát javaslom, aki könnyű pozícióban, jó (főleg növekedési) bónuszokat birtokolva pikk-pakk kibontakozhat a sivatagban. A szomszédságból érdemes egyet-kettőt meghagyni (pláne, ha a klíma sem kedvez), persze valami könnyebben barátkozó fajtából, aztán szépen körbezárjuk az illetőt, hogy el ne kanászodjon, ugyanakkor kereskedelmi partnernek tökéletes lesz.

ÚRI HUNCUTSÁGOK

A kereskedelmi matériák, amelyek most a Mortuary cult táblázatába illeszkednek (mint mellékes fizetőeszközök) kaptak egy újítást: ha az adott nyersanyagra kattintasz a kultusznál, akkor a térkép már automatikusan a legközelebbi lelőhelyre visz. Ja, és a rítusok között Ptra istenség Necrotect hőse tud olyat, hogy sereg nélkül kolonizálja a romvárosokat, a lustriai kezdőponton ez igen nagy segítség!

GYENGE CSONTOK!

Valamit valamiért, szóval hiába van korlátlan alapegységünk (spearmen, warrior), és hiába élednek újra és újra - ahogy nő a veszteség jön a Realm of Souls I-II-III utánpótlás -, nos, harmatgyengék a srácok. Tehát igyekezzünk minél hamarabb eljutni a Szfinx-Tomb Guard-Ushabti trióig, addig meg nyomassuk az íjászokat, és a széleken a harci kocsikkal karoljunk át! Amúgy ezek mellett bizony a lovasíjászok sem megvetendők.

Szóval van ez a sztori az örök élettel meg a túlvilági szolgákkal, és hát izé, nem egészen így képzeltem el a gyakorlatban.

Creative a fejlesztők első neve. Lényegében a Tomb Kings alapgondolata, hogy ezek a jóemberek már hullák, két lábon járó holtak, így az élőhalott harcosok megidézéséhez nincs szükség pénzre, sőt a sereg semmiféle ellátmányt nem igényel. Ha továbbmegyünk ezen a síkon, ugye, hol lehet hullát találni – naná, hogy a temetők, kripták, régi csatamezők környékén, tehát a toborzóhelyek többsége ilyen lokációkra hajaz. Na meg a jó öreg egyiptomi hadászatra, ahol a harci szekereknek nagy divatja volt, és ne felejtsük, hogy már ismerték az összetett íjat, tehát ezen a téren messze lekörözik a másik hullagyáros céget, a vámpírokat. Amikor a papkirályok Khemri városát ostromolták, Nagash varázslói rég elesett hősök szellemét zárták a nekropolisz élettelen szobraiba, így jöttek létre a gigászi csataszfinxek, a hajlított pengékkel hadonászó Ushabtik (szolgaszobrok), vagy az óriások méreteivel vetélkedő Hierotitan. A tudás tehát létezett, és ki tiltaná meg a Sírok urainak, hogy használják. Nincs sivatag skorpió nélkül, szóval az óriásskorpió szintén behúzható.

Mindazonáltal az új lordok sem toborozhatnak a végtelenségig, a seregeik száma csak a dinasztiák (fejlesztés) rovatban növelhető, és az alap csontvázharcosokon kívül minden fejlettebb egység korlátozott (igen csekély, általában épületszint/+2) számban hívható le, a kapacitás pedig csak további épületekkel, tehát további városok elfoglalásával és építkezésekkel növelhető. Valamiféle fizetőeszköz mégis csak kellett, így az aranyat használjuk a piramisvárosok felépítéséhez, de itt megint kanyarodjunk csak vissza oda, hogy a múmiákban pár ezer éve megállt a ketyegő, tehát nagy pénzeket a kifosztott sírokban ébredő polgároktól ne várjuk. Mit tehet ilyenkor egy haragos király? Nos, természetesen fosztogat, dúl, rabol, és a legfontosabb, hogy győz, mert itt a diadalokért komoly pénz jár, főleg az ide vonatkozó képességek kifejlesztése után.

ÉRTÉKELÉS

Piramisok, múmiák, szfinxek mindez egy abszolút logikus tematikára és játékmenetre felépítve, szóval szép dobás.

TALÁLÁS:	90%
TARTALOM:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

Talán az eddig látott legszebb, és egyben legegyedibb frakció, nagyszerű körítésben, okos ötletekkel.

KONTRA

A könyvek megszerzését követő bejátszások lagymatagok, és az alapjáték kisebb hibái (diplomácia például).

88%

KRIPTASZÖKEVÉNYEK ÉS A TÚLVILÁG

A Mortuary kultusznak egy új táblóban találtak helyet, s ennek a lapjain számos legendás légió (a RoR egységekhez hasonló spéci alakulat) ébreszthető fel, és ugyanezen rovatban kraftolhatók ki azok a fegyverek, ereklyék, valamint amulettek, amelyek a befáslizott fickókból valódi hősöket csinálnak. Az ide vonatkozó matéria, a gyűjthető kanópuszedények már az egyiptomi sírkamrákból is ismerősök lehetnek (ezekben tárolták a múmiák belső szerveit), míg itt csata utáni tárgynyereményként, épületek és hősök által generált nyersanyagként jelennek meg. A Dinasztiákról még nem esett szó, de képzeljünk el egy olyan rendszert, ahol az egyre lassuló fejlesztések egykori dicső famíliák szarkofágjait nyitják, a valaha élt legerősebb seregvezérekét, hősökét, és néhány ezekhez köthető tulajdonságot, miközben minden új dinasztia (összesen hat van) egyben egy új sereg toborzását teszi lehetővé. Ezenkívül is van még pár ötletes apróság, az új rítusok között akad például egy igen látványos homokvihar, amely az egész birodalmat beborítja, a hódítók dolgát nehezítendő. A túlvilág szintén megjelenik a csatatereken egy állapotcsík formájában a képernyő tetején, és időről időre regenerálja, feltölti a harcosokat, sőt a végső fázisban egy csapat Ushabtit is megidézhetsz a harcmező bármely pontján.

SÍRÁS A VÉGE?

Mint látható a piramisok-múmiák kombinációt alaposan átgondolta a Creative Assembly kiegészítőkre szakosodott részlege, és nehéz fogást találni rajta. Reméljük mostantól ez lesz az etalon, amúgy erősen ajánlott matéria. G

ALÁMERÜLÜNK

Subnautica

[ÍRTA [illegible]]

Több mint öt év fejlesztés és három év korai hozzáférés után végre igazán elmerülhetünk az idegen bolygón játszódó Subnautica varázslatos és hátborzongató vízalatti világában, a játék ugyanis 1.0-s verzióba lépett. Békatalpat felhúzni, megyünk úszni!

Az UnknownWorlds csapata egy egészen egyedülálló, felfedezésért kiáltó világot teremtett a sok éve készülő és besorolhatatlan műfajú Subnauticával, amely a 22. században, egy vízzel borított idegen bolygón játszódik, és amelyet jobb ötlet híján víz alatti Minecraftként szoktak jellemezni, de ennyi erővel lehetne nyílt világú SOMA is. A játékos az Alterra vállalat alkalmazásában álló Ryley Robinson búvárruhájába bújhat, hogy a bizarr élőlényekkel, növényekkel, nyersanyagokkal és sötét titkokkal teli víz alatti világ Robinsonjává váljon.

Az in medias res bevezetőben az Aurora űrhajó lezuhan a költői nevű 4546B bolygón, mi azonban már csak a becsapódott roncsot látjuk, hiszen Ryley az 5-ös számú mentőkabinban még időben elhagyja a fedélzetet ahhoz, hogy a közelben landolva látszólag egyedül túlélje a katasztrófát. Egyetlen társunk a PDA-nk túlélési tippeket osztogató mesterséges intelligenciája, feladatunk pedig életben maradni, felkutatni az esetleges további túlélőket, és megtalálni a hazajutás módját.

ADATOK

KIADÓ
Unknown Worlds Entertainment

FEJLESZTŐ
Unknown Worlds Entertainment

MŰFAJ
kalandjáték

INFO

MEGJELENÉS
2018.01.23.

ÁR
Steamen 22,99 euró (kb. 7.100 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i5 3.2Ghz CPU, 8 GB RAM, NVIDIA GTX 550 Ti VGA, 20 GB HDD.

FELFEDEZŐSDI?

A Subnautica egy open world túlélőjáték, amelynek méretes bejárható térképe egyedi flórával és faunával rendelkező régiókkal, ún. biome-okkal rendelkezik. Ezek különböző mélységeken, víz alatti barlangrendszerekben, vagy a kevés sziget egyikén találhatóak, és végig kiemelt feladatunk a tanulmányozásuk, hiszen az életben maradáshoz ismernünk kell a rendelkezésre álló nyersanyagokat. Szerencsénkre az Aurora a bolygó egy olyan részén zuhant le, ahol a vízmélység elenyésző, így a későbbiekben is menedéket jelentő 5-ös mentőkabin a már-már idilli Safe Shallows régióban lebeg. Ez a terület tökéletesen alkalmas arra, hogy az első pár merülés során beletanuljunk a játékmenet alapjaiba, mert a kezdőfelszerelés legyártásához szükséges nyersanyag és az ehető-iható halállomány bőséges, emellett a színpompás és nagyrészt barátságos élővilág teljesen elvarázsol. Miközben kedvünkre lubickolunk, beleúszunk a színes és éjjel foszforeszkáló halrajokba, illetve köveket és kagylót gyűjtünk, megtanuljuk, miből tudunk élelmet és vizet előállítani, és a hatékonyabb boldogulás érdekében elkezdünk egyszerűbb tárgyakat kraftolni.

Egy rendkívüli kaland veszi kezdetét, ahol az észbontóan izgalmas világot fokozatosan megismerve és más túlélők után kutatva rájövünk, hogy nem elsőként járunk a bolygón, és korábbi hajótöröttek nyomain, valamint az Aurora leszakadt és szétszóródott roncsain túl egy ősi faj rejtélyes építményeire is rábukkanunk. A történetről vétek lenne többet elárulni, ami viszont az élővilágot illeti, a hosszú élet titka a kíváncsiság, óvatosság és békés megfigyelés hármasának egészséges aránya, vagy ha úgy tetszik, az „élni és élni hagyni" elv követése. Bár a legtöbb hal jobban tart tőlünk, mint mi tőlük, a külső sokszor csalóka, és ahogy némely óriási élőlény ránk se bagózik, úgy az apró halak közt is akad igen veszélyes példány. A felfedezés öröme visz rá, hogy egyre messzebbre

Vízihősünk öltözéke és felszerelése nagyon fontos, az életmentő kütyük nélkül ugyanis még a kádban sem tudunk elmerülni.

Gyanús lebegő trutyi az óceán mélyéről? Azonnal szkenneljük le, még az is lehet, hogy finom!

merészkedjünk, az egyre több ismeret hatására pedig olykor abba az illúzióba ringatjuk magunkat, hogy már nem érhetnek váratlan helyzetek, aztán nagyot nézünk, amikor még sok játékóra után is elképesztő meglepetések és történetbéli fordulatok várnak. Részemről annyira a vízi világ rabjává váltam, hogy többször teljesen belefeledkeztem a bámészkodásba, és a „csak még egy kicsit elúszok arra" hibába esve megfulladtam, de hasonlóan kínos az ivóvízből kifogyva valahol az óceán mélyén szomjan halni. A felfedezés nemcsak a túlélést szolgálja, de fontosságát alátámasztja az is, hogy a négy választható játékmódból kettő is erre van kihegyezve. Freedom Mode-ban csak arra kell figyelnünk, hogy az életerőnk és a levegőnk ne fogyjon el, a Creative Mode-ban pedig még ezekre sem. Utóbbi lényege, hogy történet, valamint bármiféle megkötés nélkül bejárhatjuk és beépíthetjük a világot.

A Subnautica maratoni fejlesztés eredménye, kész csoda, hogy végre elkészült, de ha van Early Access, ami megérte a várakozást, ez az!

TÚLÉLŐSDI?

A másik két játékmód az elsőként felkínált Survival, illetve ennek szadista változata, a Hardcore Mode. Az első annyit jelent, hogy életerőnk és levegőnk mellett oda kell figyelnük az éhségre és a szomjúságra is, de ha meghalunk, legrosszabb esetben is csak némi cuccot bukva visszakerülünk a bázisunkra, míg az utóbbinál halál esetén kezdhetjük elölről a játékot. Jómagam a teljes élmény megtapasztalása érdekében mindenkit bátorítok a Survival mód választására, annak ellenére, hogy eddig azt hittem, ki nem állhatom a túlélőműfajt. Nálam hozzáértőbbek szerint a Subnautica még úgy is a valaha készült talán legjobb túlélőjáték, hogy enyhén szólva nélkülözi a valósághűséget, és nem kerget az őrületbe nyolcféle szükséglet kötelező szinten tartásával, így például nem kell azon izgulnunk, hogy emberünk a sok úszás miatt elájul a kimerültségtől vagy búvárkodás közben összecsinálja magát. Az éhséget és szomjúságot jelző mutatók olyan ütemben apadnak, hogy az egyrészt hihető, másrészt nem idegesítő és nem vonja el a felfedezésről a figyelmet, mert nem kell öt percenként elrágcsálnunk egy szárított halat, majd rákülteni fél liter fertőtlenített ivóvízet. Ezek előteremtése amúgy sem túl bonyolult, viszont nagyban hozzájárulnak ahhoz, hogy teljes joggal érezd magad életképes túlélőnek, amikor egy hosszabb felfedezőúton diadalittasan tudod őket előhúzni a tatyóból.

Még izgalmasabb, amikor az útravaló mennyiségét alábecsülöd, és lehetőleg ötször eltévedve próbálsz az idővel versenyt futva a világ végéről visszakeveredni a legközelebbi bázisodig, mielőtt éhen vagy szomjan halnál. Nagyobb mélységekben az oxigén is rohamosan fogy, ezért szintén roppant adrenalinpumpáló egy-egy roncs belsejéből még épp időben visszaúszni a közelben letett járműig levegőért. Ilyen esetekben egyébként újabb pofon a realitásnak, hogy míg a gyengébb járműveket többszáz méter mélységben összeroppantja a víznyomás, addig emberünk vígan úszkál akár 500 méter mélyen is, de ha ezeket a dolgokat el tudjuk engedni, nagyon jól fogunk szórakozni.

Jó munkához idő kell

Bár most jelent meg, a Subnautica közel sem új játék, hanem viszonylag régóta készül, és három éve játszható Korai Hozzáférésben, ugyanis impozáns mérete és összetettsége ellenére egy egészen pici San Franciscó-i független csapat áll mögötte. Az Unknown Worlds a 2013-as bejelentés óta dolgozik rajta, a kezdetektől fogva szokatlanul nyitott és bárki számára követhető a fejlesztés menete, és a csapat igyekszik minden módon bevonni a játékosokat a folyamatba.

A Subnautica az évek alatt rengeteg bővítést kapott, amelyek visszakövethetőek például a játék hivatalos Youtube csatornáján, de a csapat valamennyi nagyobb közösségi média felületen is jelen van, és a Subnautica Wiki oldal is megér egy misét. Az 1.0-s verzió komoly mérföldkő, ám biztosra vehetjük, hogy a jövőben még sokáig érkeznek javítások és újabb fejlesztések a víz alatti világhoz.

ÉPÍTKEZŐSDI..?

Az életben maradáshoz és az apránként kibontakozó történet megismeréséhez ugyanúgy nélkülözhetetlen az építkezés, mint a felfedezés és a túlélés. Mielőbb ki kell találnunk egy stratégiát arra, hogyan tudnánk hazajutni, ezért nem árt kezdésként mondjuk további túlélőket keresni. Mivel a rádiónkra beérkező segélyhívások egyre mélyebbről érkeznek, ahová nem tudunk csak úgy leúszni, szükségünk lesz egyre komolyabb és a nagy víznyomást kibíró tengeralattjárókra. Ehhez el kell kezdenünk a helyben fellelhető nyersanyagokat (növényeket, állatokat, kőzeteket és roncsok darabjait) a

Scannerünkkel letapogatni, hogy megtudjuk, milyen tulajdonságokkal rendelkeznek, mit tartalmaznak, és mit gyárthatunk belőlük. A kraftolás a Fabricator géppel történik, amelyet csak Teremtőnek hívok magamban, mert lényegében bármit legyárt (mit gyárt, teremt!) a semmiből, ha beledobálod a hozzávalókat. Ez a csodagép alighanem atomjaira bontja a nyersanyagokat, és építi fel belőlük a kész produktumot, legyen az korallból, rézből és aranyból összerakott számítógép chip, tengeri gombából és rézből készült elem vagy tengeri susnyából kinyert műanyag, ebbe inkább ne is menjünk bele. Minél többet tudunk a világról, annál több tervrajzot nyitunk meg, amelyek különböző kategóriákba sorolva megjelennek a Fabricator masina által legyártható használati tárgyak között, és a hozzávalók birtokában bármikor el is készíthetjük őket. A bázis- és a járműépítés külön műfaj, az előbbihez ugyanis a béna villanyborotvára emlékeztető otthonépítő eszközre van szükségünk, és már építhetjük is az ismert tervrajzú szobákat, bútorokat és gépeket, utóbbihoz pedig egy vízfelszínen lebegő, hordozható járműállomást kell felhúzni.

Csak semmi erőszak!

A Subnautica egyik legvitatottabb sajátossága, hogy bár egy veszélyekkel teli ismeretlen világba dob, egy nyamvadt túlélőkésen kívül nincs más fegyverünk, amivel elintézhetnénk az életünkre törő mélyvízi ragadozókat. A játék rendezője, Charlie Cleveland egyértelművé tette, hogy ő és csapata többek között a fejlesztés kezdetekor történt Sandy Hook általános iskolai lövöldözés hatására szeretnének a játékukkal egy fegyvermentes világra voksolni. Azt is hangsúlyozta, hogy fontosnak tartották az erőszakot elkerülő megoldásokat, ezért ha gyilkolni nem is tudunk, arra van eszközünk, hogy a ragadozókat lebénítsuk vagy más módon elkerüljük. És egyébként is: izgalmas egy olyan világban életben maradni, ahol végre nem az ember áll a tápléklánc csúcsán!

Gyönyörűen összekapcsolódik a felfedezés és az építkezősdi abban a tekintetben, hogy a játék semmit nem kínál ezüsttálcán, és a komolyabb eszközök legyártásáért veszélyes mélységekig kell alámerülnünk, hiszen a korán elérhető biome-okban nem lelhetőek fel a szükséges összetevők. Egészen euforikus élmény, amikor sok erőfeszítés árán végre legyártod az első kis egyszemélyes tengeralattjáródat, amely azonnal új távlatokat nyit meg a felderítésben, majd pár órával később ezt követi a 900 méteres mélységig bevethető bestiális P.R.A.W.N. Suit. Ugyanilyen nagyszerű érzés az első vízalatti bázis felépítése, bővítgetése és mindenféle kacattal berendezése, legalábbis amíg nem szembesülünk vele, hogy bizony a felsoroltak egyike sem elpusztíthatatlan!

TÚLÉLŐHORROR?

Van egy elmélet, miszerint a Subnautica a tökéletes túlélőhorror mintapéldája, hiszen gondoljunk csak bele: magányos túlélőként egy idegen világban ragadtunk, amelyet talán halálunk napjáig nem hagyhatunk el, ráadásul a történet bizonyos fordulatai arra utalnak, hogy ez a nap rajtunk kívül álló okok miatt talán nincs is olyan messze. A PDA-nk már a becsapódást követően közli, hogy az Aurora roncsán semmiféle életjelet nem érzékel, és miközben egyre kétségbeesettebben keresünk valamiféle reménysugarat, rájövünk, hogy a mélyben már nem szívesen látott vendég az ember. Minél mélyebbre hatolunk, annál sötétebb, idegenebb

Jó dolog a Balatonban fürdeni, de azért a hínárt néha igazán kipucolhatnák belőle!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FABRIKÁLJ!

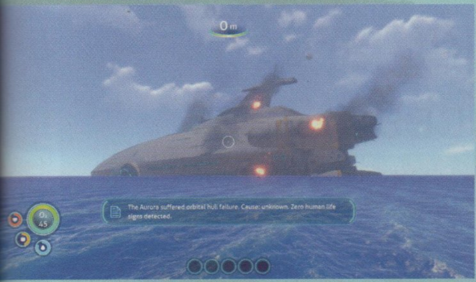
A Fabricator a fő túlélőeszközöd, ezért ne sajnáld az időt a megismerésére, és böngészd át a legyártható tárgyak kategóriáit! Priorizáld a Scanner, majd a vízben hatékony haladást biztosító tárgyak, mint pl. az egyre jobb oxigénpalackok és a búváruszony legyártását, illetve gyárts mintavételhez szükséges kést, és figyelj a szükségleteidre, egyél-igyál! Minden, ami kezdetben szükséges, ott van körülötted.

INDULJ FELFEDEZŐÚTRA!

Merészkedj egyre messzebb az 5-ös mentőkabintól, szkennelj be minden ismeretlen élőlényt és tárgyat, majd térj vissza mielőbb az Aurora roncsához (radiation suit és repair tool legyen nálad!), hogy a radioaktivitást megszüntesd! Hosszabb utakon mindig legyen nálad elég élelem és ivóvíz, iránytű a tájékozódáshoz, beaconökkel pedig megjelölheted a felfedezéseidet, hogy később könnyen visszatalálj.

HASZNÁLD A PDA-D!

A PDA-d eltárol minden általad megszerzett és túléléshez szükséges ismeretet, így a helyi élővilág megismert egyedeinek, illetve a felfedezett tárgyaknak a leírását, az eltűnt többi túlélő naplóbejegyzéseit és hangfelvételeit, valamint az összes begyűjtött tervrajzot, a tárgymenüről és egyebekről nem beszélve. Ha nem tudod valamiről, mire való, vagy egy zárt kapu kódjára van szükséged, csapd fel a PDA-t!



Ez itt egy *Oceanitis hangszorusz*, a tenger legendás szónikus ragadozója, mely brutális dubsteppel vadászik áldozataira.

és ellenségesebb az odalent elterülő világ, a növekvő veszély azonban fokozza a kíváncsiságot is. Mit nem akarnak ezek megmutatni nekem? Na, várjatok, csak azért is lejövök!

Nehezen leírható az az érzés, amikor először vágsz neki az aljzaton komótosan cammogó P.R.A.W.N. Suittal – ami gyakorlatilag egy power armor – az addig elérhetetlen mélységnek, és amikor egy víz alatti szakadék pereméről lelépve több száz méteren át csak merülsz a vaksötét ismeretlenbe, beugrik A mélység titka c. kiváló sci-fi film. Amikor végre leérsz a tengerfenékre, olyan abszurd lényeket látsz meg a távolban, hogy elszáll a maradék bátorságod is, és máris a felszínre vágysz, de fogalmad sincs, merre indulj. Csak hogy adjunk a kiszolgáltatottság érzésének is, a lebegésre csak korlátozottan képes jármű lomhán és az egyenetlen talajon nehézkesen mozog, ha pedig sokat bolyongsz, és lemerül az akksi, akkor nincs tovább. Tudod, hogy bármelyik pillanatban elkaphat egy semmiből felbukkanó Reaper Leviathan, és ha nem is öl meg azonnal, majd egy teleportáló Warper rángat ki a pilótafülke biztonságából. A sötétben mozgó alakok és a borzalmas hangok mellé még a PDA-d is figyelmeztet, hogy ilyen nyomáson mindjárt elfogy a levegőd, és egyébként is azonnal ússz a felszínre, te pedig tudod, hogy ez lehetetlen, de akárcsak az űrben, itt sem hallja senki a sikolyod. Arról, hogy a rengeteg kockázat és gyűjtögetés árán felépített járműveidet néhány agresszívabb csontcápa vagy egy nagyobb rém bármikor összeroppanthatja (rosszabb esetben úgy, hogy épp benne ülsz), vagy hogy a víz alatti bázisaidat elárasztathatja a víz, inkább ne is beszéljünk.

ÉRTÉKELÉS

A Subnautica az a felfedező-túlélő-sci-fi-horror-kalandjáték, amelyet gondolkodás nélkül ajánlok bárkinek. Hogy lehetséges, hogy eddig nem készült több ilyen?!

TALÁLÁS: **87%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **94%**

PRO

Gyönyörű víz alatti világ, fantasztikus hangok és zene, izgalmas történet, négyféle játékmód, kellő kihívás, VR támogatás.

KONTRA

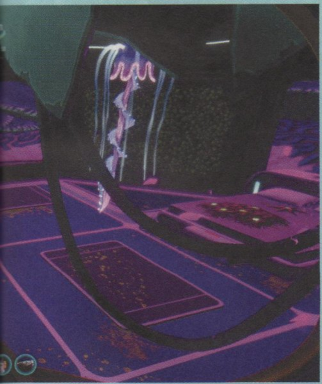
Kicsit még bugos, olykor be-beröccen, a történet továbbgördítésének módja pedig néha nagyon nem egyértelmű.

90%

MINDEGY, ZSENIÁLIS!

Nem, a Subnautica sem tökéletes, de talán a Wii-s Endless Ocean óta nem kaptunk ennyire immerzív víz alatti játékot, pláne nem ilyen összetettet és kiforrottat, amely a szokatlan műfaji egyveleg ellenére az egyik legszórakoztatóbb és leghozzáférhetőbb játék, amivel az utóbbi időben játszottam. Az irányítás és minden más játékelem elsajátítása teljesen intuitív, az Unknown Worlds pedig kiválóan ráérzett a korai hozzáférésben rejlő lehetőségekre, így a legapróbb játékmechanikai megoldáson is érződik, hogy gondos mérlegelés eredménye. Azt is elérték, hogy sose érezzük magunkat sokáig az ismeretlen világ urának, viszont állandóan szolgáltasson valamilyen, akár a cselekménytől teljesen független személyes célt, legyen szó egy új gép megépítéséről, vagy egy terület felderítéséről. Az ismeretlen csábítása, a természeti erőkkel szembeni alázat, vagy a kíváncsiság és találékonyság jutalmazása ugyanúgy megvan a Subnauticában, mint a rendkívüli szabadság, amelyet a játékos a feladatok végrehajtásában és minden másban kap. Igen, van történet, de ha téged jobban leköt, hogy a harmadik víz alatti komplexumot legózod össze, hogy aztán ironikus módon telerakd akváriumokkal, lelked rajta! Nyugodtan úszkálj még harminc-negyven órát, és készíts párszáz fotót a PDA-ddal, a sztori megvár! Élvezd csak ki a békés és az adrenalinpumpáló pillanatok őrületes váltakozását, ahogy az elhagyatottnak tűnő roncsok piszkálása közben rád veti magát egy territoriális ragadozóhal! Nemcsak az egészen hihető világ, de a hol nyugtató, hol nyomasztó zene is megtette a magáét annak érdekében, hogy teljesen beleboruljak a Subnauticába, és szinte örülök, amiért VR-ben nem volt módom kipróbálni, mert akkor már menthetetlen lennék, hiszen gyakorlatilag erre találták ki a VR-t. Tavaly ősszel a Divinity: Original Sin 2-vel kapcsolatban éreztem azt, amit most a Subnautica kapcsán: ha tehetném, soha többé nem játszanék semmi mással.

A Subnautica a megvalósult kraftolós-túlélős álom, egy víz alatti mese mindazoknak, akik valami újra vágynak egy ideje.



ÉPÍTS OTTHONT!

Nem érdemes sokáig halogatni a másodlagos, majd később a további hajlékok építését, mert már az is hihetetlenül meg tudja könnyíteni a dolgod, ha csak egy egészen szerény szobát húzol fel pár napelemmel, ahol fellélegezhetsz, és amit telerakhatsz tárolószekrényekkel. Alakíts ki egy jól megközelíthető bázist, ahol felhúzhatsz egy rakás, az életben maradást megkönnyítő eszközt, például egy vízszűrő gépet!

ÉPÍTS JÁRGÁNYT!

A történet előrehaladtával muszáj egyre mélyebbre hatolni az idegen óceánban, és mivel a 300 méter alatti mélységekbe nem lehet csak úgy leúszni, fel kell húznod egy mobil járműállomást, ahol legyárthatod először a Seamoth nevű egyszemélyes tengeralattjárót, majd később két komolyabb masinát is. Ezek mindegyike javítható, modulokkal fejleszthető, és a radarodon mindig látod a tartózkodási helyüket.

RÁDIÓZZ!

Időnként a jobb felső sarokban egy ikon jelzi, ha vészhívást vagy más üzenetet mér be a rádiód. Ezek java a többi életmentő kabinból érkezik, amelyeket sorra fel kell kutatnod, és ez néha nem is könnyű feladat, mert csak hozzávetőlegesen sikerül bemérni a helyüket. Más történetet előremozdító eseményeket is elindíthat egy rádióüzenet, így mindig hallgasd meg őket, sokszor csak így juthatsz tovább a sztoriban!

LÉGY KÍVÁNCSI!

Ha fogalmad sincs, mit kellene tenned a továbbjutáshoz, és már jó ideje nem kaptál rádióüzenetet, általában beválik, ha építesz valami újat, vagy csak úgy nekiindulsz az ismeretlennek, és járműbe pattanva egy addig feltáratlan, ismeretlen lényektől hemzsegő területre merészkedsz. Kutass fel régi roncsokat és az idegenek titokzatos építményeit, az új felfedezések sosem maradnak következmények nélkül!

Egy tengeralattjáró nem csinál óceánt?

Avagy az Early Access üzletmodell az ördög ügyvédjének szemszögéből

[ÍRTA CHOCHO]

Az előbbi négy oldalon kivesézett Subnautica remek példája annak, hogyan kell hosszú évek munkájával tökélyre vinni egy korai hozzáférésű programot. Sajnos azonban a sikeres Early Access-játékok még mindig csak szerencsés kivételek; a legtöbb ilyen cím egyszerűen nem lesz kész, és minél tovább állnak a sütőben, annál esélyesebb, hogy szép lassan odakozmálnak.

Hogy mi? A Subnautica? Az még nem jelent meg?" – tettem fel magamnak félhangosan a kérdést, mikor megláttam a játékot a havi megjelenések között. Január elejét írtuk, épp összeállítottuk a laptervet, és az igazat megvallva nem számítottunk rá, hogy egy ilyen volumenű alkotás végre napvilágot lát. Nem mintha a fejlesztők túlzásba vitték volna a kommunikációt: a játék Early Access oldalán az utolsó frissítést decemberre datálták, és arról szólt, milyen szép a játék, nem pedig a közelgő megjelenésről. Az azt megelőző update tavaly szeptemberben íródott, az azelőtti augusztusban, és így tovább, tartalmilag pedig sokatmondó lehet, hogy az immár kakilni képes óriáshalakról is képes beszámolót közöltek a fejlesztők.

Szóval nem arrogancia azt mondani, hogy önhibánkon kívül feledkeztünk el a programról, amely –ahogy azt Siklara is kitárgyalta a tesztben – több mint négy éve, 2013 decemberében került bejelentésre. És akkor már egy ideje készült a játék, tekintve, hogy 2014 decemberében startolt el a Steamen, korai hozzáférésben. Az Unknown Worlds csapata azóta mást sem csinált, mint szép lassan fejlesztgette, toldozta-foldozta a programot, mely már a bemutatkozásakor is (előre elnézést a szóviccért) nagy hullámokat vert. 2013-ban csúcson járt a Minecraft-láz, mindenki a következő kraftolós-túlélős remeket kutatta, erre a címre pedig teljes joggal pályázott a Subnautica is. Aztán csend lett, a hype elült, mostanra pedig már csak az elkötelezett rajongók figyelme maradt. Ezért is kulcsfontosságú a játék és a stúdió jövőjét illetően, hogy sikerül-e újoncokat beszippantani az 1.0-s verzió kiadásával.

CSEPPBEN A TENGER

Szép történet, boldog végkifejlet, 90%-os értékelés a PC Guruban – szóljanak a harsonák! A hurráoptimista hangulatot azonban ünneprontó énem kénytelen picit aláásni, elvégre, ha jobban belegondolunk, az Early Access játékok első nagy generációjából csak kevesen jutottak el oda, hogy a Subnauticához hasonló dicsőségben részesülhessenek, avagy hivatalosan is megjelenhessenek a Steamen, mint „befejezett" játék. Azért az idézőjel, mert manapság egyszerűen nincs ilyen szoftver: az Early Access egy remek alibi a félkész, kiforratlan, és sokszor koncepciótlan programok fialtatására, és arra sincs garancia, hogy az így nyert összeget valóban a program fejlesztésére fordítják az alkotók. Ezzel szemben a nagykiadós játékvilágban is egyre több olyan alkotás jelenik meg, ami egyszerűen nincs kész, orrba-szájba jönnek a javítások, a DLC-k, a mindenféle szezonális eventek, a játékosok meg ujjonganak, hogy jaj, de remek mindez, miközben észre sem veszik, hogy tulajdonképpen lehúzták őket. Nyilván akad kivétel (rád nézek, Blizzard), de a többség nem ilyen, sőt: egészen pofátlan AAA-kategóriás Early Accesst is láttunk már (lapozzatok csak vissza az 52. oldalra Böjti Street Fighter V: Arcade Edition tesztjéért).

Visszatérve az Early Accessre, wilson koma tavaly márciusban, azaz csaknem egy éve írt egy alapos fejtágító cikket a Guruban a találó „Korai bugömlés" címmel (mely szójátékkal egyébként jogosulttá vált JohnBart „Tiszteletbeli Szóvicclovag" címére is). Ebben a négy oldalas szösszenetben wilson remekül bemutatta a korai hozzáférés akkori helyzetét, amely közel egy esztendővel később sem változott – legalábbis nem előnyére. A cikk harmadik oldalán fel is sorolt öt olyan túlélős címet, amelyek megérdemelték a figyelmet: Minecraft, RUST, Subnautica, The Long Dark és DayZ – na, most tessék szépen megnézni, hogy ezek közül hány jelent meg! A Minecraft már rég, ám folyamatosan változtatnak rajta, aki az „eredeti" Notch-féle változattal játszott utoljára, mára jó eséllyel fel sem ismeri a programot. A Subnauticáról már volt szó, a The Long Dark pedig... nos, „megjelent", igaz, epizodikus formát öltött, és még mindig update-elik, nemrég érkeztek meg bele például a hőn áhított rénszarvasok. A DayZ „idén már egészen tutira, százszázalékig biztosan" belép a bétafázisba (!!!), a RUST pedig (dobpergés) február 8-án hagyja el a korai hozzáférést, miután az alapoktól írták újra (csak öt évbe telt a dolog). Oké, február 8. már elmúlt – de én ezeket a sorokat január 30-án vetem

És még egy kis Early Access

A cikkben hivatkozom wilson tavalyi anyagára, de aki egy kicsit visszább szeretne utazni a PC Guru Early Access kálváriájában, az lapozza fel a magazin 2016/01-es számát, amiben JohnBart kolléga 4 teljes oldalon át mutat máig releváns példákat arra, hol és miként csúszhat félre egy korai hozzáférésben startoló projekt fejlesztése. Aki pedig még ennél is régebbre tekintene, azt szintén wilsonhoz irányítom: a 2013/10-es Guruban „Alfák hajnala" címen szerkesztett egy összeállítást az akkor még újdonságnak mondható üzletmodellről, na meg az azt alkalmazó játékokról. Érdekes időutazás visszaolvasni ezeket a cikkeket, ha van időtök és érdekel benneteket a téma, mindenképp ajánlom, tanulságos élmény!

Szerencsétlen DayZ, megelőzte az összes hasonló projektet, ennek ellenére idén még csak bétafázisba készül lépni.

A Wreckfest is egyike a soha el nem készülő Early Access-játékoknak, noha a finn projekt mögé már egy kiadó is beállt.

monitorra, szóval gurus időszámítással élve még van ok a szkepticizmusra; simán lehet, hogy eltolják az utolsó pillanatban, ha így volt, én szóltam...

SOSEM LESZ KÉSZ

A szokottnál kicsit maróbb cinizmus jórészt annak a szomorú trendnek köszönhető, hogy ami kilép az Early Accessből, nos, az valójában nem is lép kis belőle soha. Jó példa erre a korunk legnépszerűbb játékai közé tartozó PlayerUnknown's Battlegrounds, mellyel annyit foglalkoztunk az elmúlt egy év során, hogy lassan nincs Bluehole alkalmazott, aki ne csuklana valamikor. A játék tavaly decemberben 1.0-s változatot kapott, kilépett a korai hozzáférésből, a program maga azonban alig lett stabilabb az utolsó bétánál. Még mindig tele van olyan hibákkal, amelyek az alapvető játékmenetet is rombolják, a fejlesztők pont ezen a napon adtak közre egy újabb update-et, miszerint kijavították azokat a hibákat, amik miatt játékosok ezrei szorultak be mindenféle objektumok közé a Miramar nevű sivatagos pályán. És ha már Miramar: ezzel a térképpel nagyon sok játékosnak van valami baja, egyesek szerint túl nagy, mások szerint túl kopár, a Bluehole pedig mint

Böjti és a reményhal

Havonta legalább tíz korai hozzáférésű játékkal találkozom, amik közül van, hogy maximum négy kerül be a magazinba, mert a fejlesztőknek egy próba után megírom, hogy köszönjük, de inkább fűszálakat számolgatunk a mezőn. Ez részben a félreinformálás, részben a becsapós kedvcsinálók miatt van. Mert igen, van olyan, aki ebben az üzleti modellben látja a könnyű pénzszerzés lehetőségét, ami egyébként nagyon szomorú. Emellett a *mai napig úgy gondolom, hogy bár vannak* csalók és tolvajok, pontosan úgy, mint a való életben, de ahogyan ott, úgy a játékoknál sem mindenképpen a szélhámosok alapján ítélkezünk mindenki más felett. Maga az Early Access kiváló lehetőség a kisebb stúdióknak, hogy kicsit többet áldozhassanak a játékukra, ami aztán, ha tényleg elkészül, kiforrottabb lehet. Mert ugye erre is van példa, maga a rendszer pedig pont ezért indult – emellett személy szerint teljes mellszélességgel kiállok, mert muszáj támogatni a nagyok árnyékában serényen dolgozó indie-ket, szóval ha valami tetszik, adj nekik lehetőséget. Persze, benne van a pakliban a csalódás, amit nem lehet biztosan kiküszöbölni, de az élet is ilyen, avagy nincs egyértelmű válaszom, mindössze a szokásos frázis, miszerint a remény hal meg utoljára (ezt a sírkövemre is felvésetem).

jóságos pincsikutya ugrál kommentről kommentre, hogy így vagy úgy, de „megoldják" a problémát. Eközben a jórészt Kínából özönlő csalókkal és BP-farmerekkel semmit sem tudnak kezdeni, régiózárat technikai okokból nem állítanak be, helyette inkább mindenkit bannolnak, aki kicsit is gyanús – igaz, ennek megállapítása nem lehet egyszerű, lévén maga a csapat is elismerte, hogy a program beépített kill camje „nem tökéletes".

Ebből is leszűrhető, hogy az 1.0-s megjelenés mára üzleti eufemizmussá vált: akkor élnek vele a kiadók, ha az anyagilag éppen előnyös. Kreatív értéke nincs, hiszen úgyis minden játékot csiszolgatnak utólag, általában addig, míg el nem fogy körülötte az érdeklődő szempár – nem szokás echte befejezni a tripla A-címeket. Mutogathatnék ujjal a Ubisoft (Ghost Recon: Wildlands, The Division, sőt Rainbow Six: Siege), az EA (Star Wars Battlefront 1-2, Battlefield-sorozat, meg kábé minden, ami nem FIFA), vagy akár a Take-Two felé (hello, GTA Online!), de minek; ebben minden piaci szereplő hibás, annyira azonban egyik sem, mint te, kedves vásárló, aki köszönöd, örömmel ölsz tízezreket félkész szoftverekbe, amiket aztán később el is felejtesz! Persze én sem vagyok különb: fizettem a DayZ-ért, a Wreckfestért, a PUBG-ért, sőt még Kickstarteren is támogattam néhány olyan alkotást, amikből azóta sem lett semmi (olyan is van, ami felől fél éve nem hallani semmit). Mi lehet a megoldás? Nos, lassú víz partot mos, mondja a művelt dakota építész, és talán igaza van; amennyiben a kiadók és a mindenféle Early Access csalásokra specializálódott szélhámosok azt tapasztalják, hogy lassacskán elfogy körülöttük a levegő, mert senki sem ugrik rá a portékájukra, ők is változtatni fognak, és eljön a játékvilág új aranykora, midőn arra használjuk a szélessávú internetet, amire kitalálták. Nem több gigás patchek letöltésére, lootboxok vásárlására vagy efféle butaságokra, hanem lényeges tartalmi frissítések letöltésére, jelentős javítások telepítésére, vagy az árukat megérő, átgondolt DLC-k bezsákolására.

KERESLET, KÍNÁLAT

Ezzel persze nem azt mondom, hogy senkit sem szabad támogatni: a Subnautica például valóban elkészült, teljes értékű játék lett, műfajának egyik, ha nem a legjobb képviselője – és ez nem sikerült volna azon játékosok nélkül, akik támogatták a maratoni munkát. Az arany középút valahol a vakmerő vásárlás és a totális szkepticizmus között leledzik: nem szabad azonnal felugrani a hypevonatra, érdemes kicsit tájékozódni a megállókat illetően, na meg figyelni a fejlesztői kommunikációt. E téren a stúdióknak is fejlődniük kell: amit csak lehet, meg kell osztani az érdeklődőkkel, és csak akkor fejest ugrani egy játék kifejlesztésébe, ha legalább fél évig tudják finanszírozni a munkát – ezzel elkerülhető az erőltetett nyomulás, a „ha nem adok pénzt, nem lesz semmi" keserűen erőszakos üzenete. Helyette egy stabil, biztos projekt képe fog kirajzolódni mind a vásárlók, mind a szaksajtó előtt, mely egyébként a csapat munkájának is kiváló próbája lehet: ha ugyanis fél évig sem bírják, inkább hagyják annyiban...

Mire ezt a magazint a kezetekben tartják, a Rust már megjelent... vagy mégsem?

ÖRÖM ÉS MEGBÁNÁS

Finding Paradise

[IRTA POZANDR] Akadnak játékok, amik az izgalmakat, az adrenalint, esetleg a történetet helyezik előtérbe, és vannak olyanok, amik érzelmeket gerjesztenek, miközben fontos emberi kérdéseket feszegetnek. Ez utóbbiak közé tartozik 2011 legjobb indie játékának, a To the Moonnak a most megjelent folytatása is!

A To the Moon fejlesztője, Kan Gao hét évvel ezelőtt bebizonyította, hogy egy olyan „egyszerű" játékkészítő programmal, mint amilyen az RPG Maker XP is lehet igazi kritikai sikercímet fejleszteni. A To the Moon hihetetlenül érzelemdús történetével, mély mondanivalójával sokak azonnali kedvence lett, ráadásul az alkotó több díjat és jelölést is kapott. Az igazi elismerést azonban a játékosok adták meg neki: bár a program játékmenete egyszerű lett, mint egy faék, a sztorija miatt több mint 28 ezer „rendkívül pozitív" értékelést szedett össze a Steamen. Ezek után nem volt kérdéses, hogy Dr. Rosalene és Dr. Watts visszatér, hogy ismét teljesítse egy haldokló ember utolsó kívánságát. A nagy kérdés az, hogy a Finding Paradise képes-e megismételni a sikert, azaz úgy könnyekre fakasztani a játékost, ahogy azt a To the Moon-nak sikerült 2011 végén.

UTAZÁS AZ EMLÉKEK KÖZÖTT

A Finding Paradise a To the Moon folytatása, ugyanakkor Kan Gao már a megjelenés előtt hangsúlyozta, hogy az új epizód élvezetéhez nem szükséges ismerni az előzményt, és ez valóban így van, története a friss játékosoknak is teljesen érthető lesz. A két főszereplőnek, Dr. Rosalene-nek és Dr. Wattsnak különleges munkája van: a Sigmund Corp. alkalmazottjaiként haldokló emberek agyába, emlékeibe hatolnak be, hogy teljesítsék azok legfőbb vágyát. De mi van akkor, ha maga a páciens sem tudja, hogy mit szeretne? Az egyik legszebb kívánság, amit ember embernek adhat, hogy minden álma váljon valóra. Igen ám, de amikor az ember öregedni kezd, életére visszatekintve számbaveszi cselekedeteit: mi volt az, amit helyesen tett, és mi volt, az, amit megbánt? A Finding Paradise páciensének elméjében utazva a két orvos felfedezi, hogy ügyfelük boldog családi életének ellenére olyan dolgok vannak eltemetve a mélyben, amelyek miatt nem érezte teljesnek az életét. A két orvosnak pedig úgy kell teljesítenie az utolsó kívánságot, hogy az emlékekben tett utazás ne változtassa meg a beteg családjához fűződő emlékeit.

EGYSZERŰ, DE MÉLY

Az új felvonás megtartotta a To the Moon minden elemét, és bár némely összetevőjében fejlődött, gyakorlatilag ugyanazt a játékélményt nyújtja, mint a 2011-es epizód: tennivalóink most is kimerülnek az emlékfoszlányok keresésében és azok előhívásában. Utóbbi gyakorlatát mondjuk egy kicsit megbolondították az első rész óta: a célunk még mindig az emlékek 100 százalékos teljesítése, a „mozgatásukat" viszont el lehet téríteni különböző irányokba, illetve blokkolók is akadályozhatják a helyes irányba való terelésüket. Bár a játékmenetet feláldozták a narratíva oltárán, a párbeszédek, a grafika és a zene ezúttal is egy olyan egységes egésszé állnak össze, amiért csak tisztelni lehet a Freebird Games csapatát. Igen, mondhatnánk, hogy az RPG Maker által kínált grafika ma már inkább számít régiesnek, mint szépnek, ez a művészi tervezési irány viszont tökéletesen illik ehhez a vizuális novellához. A To the Moon és a Finding Paradise is sokkal inkább művészeti alkotások, mint játékok: az elmúlt években már többször megközelítette egymást a két kifejezési mód, de csak néhány alkotás volt képes arra, hogy egyesítse a kettőt.

A Finding Paradise egy szívszorító utazás az emberiesség mélyére, ami után garantáltan el fogtok gondolkodni az élet értelmén.

KÜLÖNÖS MUNKA, EGYEDI NÉZŐPONTOK

A Finding Paradise nemcsak élvezeti értéke miatt különleges, de abban is, hogy bemutatja, hogyan viszonyulhat két ember ugyanahhoz a munkához. A beteg, Colin Reed emlékei nem az előre elrendelt sorrendben tűnnek fel, ez pedig összezavarja a két doktort, ahogy a játékost is. Ez a megoldás már a Beyond: Two Soulsban is remek tervezői döntés volt, és itt is az. A végső felismerés gondolkodásra készteti a játékost, és nem engedi el napokig. A Finding Paradise-ra hét évet kellett várni, ugyanakkor az utolsó képsorok azt sejtetik, hogy valamikor a jövőben érkezik egy újabb rész. Kan Gao zsenialitását ismerve valószínűleg ismét egy kiemelkedő címet fogunk kapni, csak ne kelljen rá 2024-ig várni. Addig is érdemes megvenni a Finding Paradise-t, 10 euró nem sok ezért a fantasztikus történetért, még akkor sem, ha csak négy órán keresztült tart. Élményt ad, és bizony ez a lényeg!

ADATOK

KIADÓ
Freebird Games

FEJLESZTŐ
Freebird Games

ÉRTÉKELÉS

Lenyűgöző, érzelemdús utazás egy ember elméjében, amit mindenkinek át kell élnie egyszer.

GÉPIGÉNY

800 Mhz CPU, 1024 MB RAM, 500 MB HDD, 64 MB VRAM.

TÁLALÁS: **88%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Narratíva, történet, zene.

KONTRA

A játékmenet mindig nagyon egyszerű.

86%

Ez a játék nem a látványvilágával fog meg, pont ellenkezőleg, a történet az, ami le fog nyűgözni!

METAL GEAR
SURVIVE
PS4
XBOX ONE
HDR
METAL GEAR
SURVIVE
16
www.pegi.info
REQUIRES INTERNET
KONAMI
MEGJELENÉS:
2018.02.22.
16
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
©2018 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT.
"PS" Family logo "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
©2016 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.
Xbox, Xbox One and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
FOX ENGINE
KONAMI

ELVESZVE AZ ÉDENBEN...

DIGIMON STORY CYBERSLEUTH HACKER'S MEMORY

[ÍRTA POZANDR] **Huszonkét évvel ezelőtt a gyerekek zsebben hordható Tamagocsikat neveltek az óraközi szünetekben, azonban az idő múlásával a Tamagocsik átalakultak Pokémonokká és Digimonokká, hogy mobiltelefonon és konzolokon szórakoztassák a gyerekeket és felnőtteket egyaránt.**

Ő szintén megmondom, az első epizódokon kívül soha egyetlen részt sem néztem meg a fent említett sorozatokból. Míg a barátaim virtuális állatkákat neveltek, én inkább olvasással töltöttem az időmet. A Rakéta csapat szövege az őrületbe tudott kergetni, a harcoló Pikachuk és Charmanderek soha nem vonzottak. Ilyen előélettel ültem le a Digimon Story: Cyber Sleuth – Hacker's Memory elé. Bár nem vártam sokat a Media Vision alkotásától, kellemesen meglepődtem, sőt élveztem a játék virtuális világában tett utazást.

Hongo Akijoshi a Digimonokat a Pokémonok megalkotása után két évvel, 1997-ben mutatta be. A digitális világban élő szörnyek gyorsan népszerűek lettek, 1999-ben pedig már megjelent az első témába vágó videojáték is PlayStation konzolra: ez a Digimon World címet viselte. Az elmúlt 19 évben a Digimonok szinte minden platformon megvetették lábukat, kaptak szerep- és verekedős játékot egyaránt, sőt még a versenyprogramok kategóriájában is rajthoz álltak ezek az állatok. Hihetetlen, nem? Ugyanakkor az elmúlt években az európai játékosoknak mellőzniük kellett ezeket a harcos lényeket. A visszatérést a 2016-ban megjelent Digimon Story – Cyber Sleuth jelentette, ami történetével és játékmenetével is kellemes perceket szerzett a sorozat nagy rajongóinak.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
Media Vision

MŰFAJ
JRPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.01.19.

ÁR
Kb. 60 euró (18000 Ft).

HACKERKALAND A VALÓSÁGBAN ÉS A VALÓSÁG MÖGÖTT

A Hacker's Memory – minő meglepetés – a 2016-as cím folytatása, ugyanabban a világban játszódik, vannak visszatérő szereplői, noha teljesen önálló és önmagában is érthető történetet mesél el. A játék főhőse egy iskolai tanuló – Amazawa Keisuke –, akinek Eden felhasználói profilját egy nap ellopják, ennek következtében pedig megvádolják egy bűncselekménnyel, amit nem követett el. Hogy mi az Eden? A jövő internetje, rengeteg réteggel, veszélyes és kevésbé veszélyes területekkel, ahova az ember fizikai formában is beléphet. A főszereplőnek ezt a kiberteret kell felfedeznie, egyedül vagy társakkal, miközben küldetéseket old meg, és persze Digimonokat gyűjt és nevel. Főhősünk a lopás után gyorsan egy hackercsoport, a Hudie tagja lesz, akik feladatul szabták maguknak, hogy levadásszák azokat, akik rossz dologra használják fel az Eden nyújtotta lehetőségeket. Persze Keisukenak is megvan a célja: ő vissza akarja szerezni ellopott adatait.

A Digimon Story: Cyber Sleuth – Hacker's Memory egy tradicionális JRPG, ami anime stílusú karakterekkel és egy olyan sztorival rendelkezik, ami néha mulatságos, néha szomorú, és a tetejébe el is lehet rajta gondolkodni. A MediaVision alkotása több tucat játékórát kínál, ebből a szempontból tehát van benne bőven tartalom, még akkor is, ha a helyszínek nagyobbik része a 2016-os részből lett átmentve. Ez persze csak azoknak lesz zavaró, akik játszottak az eredeti programmal, ráadásul még ezek között is lehet találni kibővített területeket, így mégsem lehet teljes újrahasznosításról beszélni.

Ugyanakkor ez a világ nem nyílt: sajnálatos módon a bejárható területek nagyon kicsik, nem minden esetben élők, ez pedig néha kifejezetten illúzióromboló lehet. A való világ, a nagyváros ugyanakkor még mindig jobban fest, mint az Eden, pedig itt a fejlesztők igazán szabadjára engedhették volna a fantáziájukat. Bár a helyszínek az Edenben időről időre váltakoznak, NPC-k akikkel beszélgetni lehet, csak ritkán tűnnek fel, viszont ellenfelekbe sokkal gyakrabban fogunk belefutni,

„Ööö, srácok, bocs, nem akarunk alkalmatlankodni, de merre találjuk a Dark Souls IV szereplőválogatását?"

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MENTS MINDIG!

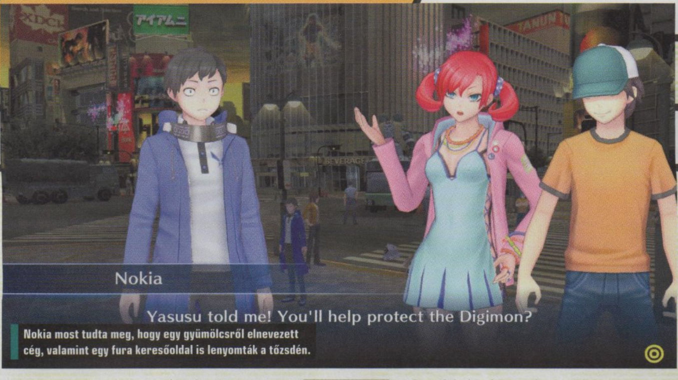
A Digimon Story nem rendelkezik automatikus mentés funkcióval, ezért ajánlatos a lehető leggyakrabban elmenteni a haladásunkat. Ez főleg a játék elején fontos, amikor a Digimonunk még gyenge és erőtlen. Ha egy csatában meghal a digitális szörny, akkor a játék azonnal véget ér. Nincs annál bosszantóbb dolog, mint újra megcsinálni egy már teljesített szakaszt, szóval tessék menteni!

DIGITARTÁS

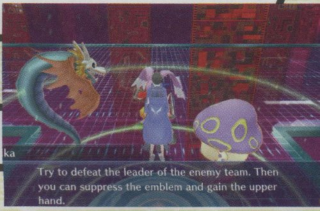
A Digimonok könnyen a birtokunkba kerülhetnek. Keisuke a harcok alatt minden egyes állatka tulajdonságát beszkenneli az adattárába, de az összegyűjtött adatoknak el kell érniük egy bizonyos százalékot ahhoz, hogy ezeket egy élő szörnnyé konvertálhassuk. Digimonja válogatja, hogy a harcok mennyit adnak hozzá a megszerzett adathoz, de általánosságban elmondható, hogy minél magasabb százalékon konvertáljuk az állatot, annál erősebben indul a „karrierje".

DIGIVOLÚCIÓ

Minden egyes Digimont lehet fejleszteni, ehhez azonban meghatározott követelményeket el kell érni. Amint ezeket teljesítettük, el kell menni a Digilabba. Ezen a hackerek elől is elrejtett területen hajthatjuk végre a Digimonok transzformálását. Érdemes minden egyes állatnál elvégezni ezt a műveletet, és figyelni, hogy az apróságból hogyan lesz egyre erősebb, félelmetesebb társ, aki bátran harcol mellettünk a csatákban.



Nokia most tudta meg, hogy egy gyümölcsről elnevezett cég, valamint egy fura keresőoldal is lenyomták a tőzsdén.



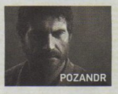
emberbe és szörnybe egyaránt. Itt jön képbe a harc, ami kifejezetten élvezetes lett, hála az egyszerű kezelhetőségének, a körökre osztott, mégis pörgős küzdelmeknek, amikből rengeteget fogunk megtapasztalni.

Az összecsapásokhoz persze Digimonok kellenek, ezekből az állatkákból pedig rengeteget lehet összegyűjteni. A számuk összesen 340-re rúg, majdnem 100-zal több van belőlük, mint a Cyber Sleuthban, a felkutatásuk már önmagában is megéri a játékra fordított időt. Persze a Digimonokat nemcsak harcra kell használni, szükséges az is, hogy neveljük és edzük őket – ezeket mind a Digilabon keresztül lehet megtenni, hogy hogyan, arról a tippek-trükkök leírásban olvashattok a lap alján. Keisuke-val egyszerre három digitális szörny lehet, ugyanakkor azok nagy száma miatt minden harci szituációra találhatunk olyat, ami az adott küzdelemben különösen hasznos lehet. Az egyszerű csaták mellett vannak összetett stratégiai gondolkodást igénylő szituációk is – ezeket a Hacker's Memory pont akkor mutatja be, mikor a harcok már túl egyszerűvé kezdenek válni. Bizony, amint megszerezzük a második-harmadik állatot, gyakorlatilag nem lesz olyan ellenfél, akit ne intézhetnénk el. Persze így is előfordulhat, hogy egy-egy Digimonunk meghal a küzdelemben, de ha a többivel befejezzük azt, akkor csak egy gyógyításra van szükség, amit könnyedén meg lehet tenni.

BARÁTOKKAL SZÉP A TŰZFALTÖRÉS!

A harcok alatt azonban nem szabad elfelejtkezni arról, hogy mi is a játék legfőbb célja. Egy hacker elsődleges munkaeszköze a számítógépe: Keisuke ezen keresztül fogadja a küldetéseket, itt tud belépni az Edenbe vagy a Digilabba, és itt tudja a kapott üzeneteket is elolvasni.

ÉRTÉKELÉS



Megkapó sztorival rendelkező JRPG, ami sokkal többet adott, mint amennyit vártam tőle.

TÁLALÁS: **73%**
TARTALOM: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Gyorsan megtanulható a játék kezelése, fiatalabb gyerekeket is le lehet ültetni elé.

KONTRA
A grafika lehetne sokkal szebb, a teljes szinkron hiánya is fájó pont.

76%

Ezen feladatok egy része inkább csak mellékküldetésnek számít, és némely esetben a végkimenetel inkább vicces, mint komolyan vehető. Képzeljétek el azt a szituációt, amikor egy eltűnt személyt kell megtalálni. A misszió végére azonban kiderül, hogy az eltűnt személy valójában egy Digimon, aki csodálatosan énekel, a küldetést adó lány pedig az állatkától szeretne éneklést tanulni.

A játék tehát ebből a szempontból egy percig sem veszi magát túl komolyan, ugyanakkor a klasszikus hackerfeladatokból is bőven kijut hősünknek. Ezek teljesítése nemcsak pénzt hoz a konyhára, de pontokat is, amikkel Keisuke képességeit lehet fejleszteni: elrejthetjük a nyomainkat, megjavíthatunk különböző eszközöket, és ez csak pár lehetőség a sok közül. A történet meglepően sok szereplőt mozgat, akik a szokásos anime kliséket testesítik meg. Egyébként

Digimon rajongóknak nyilván kötelező darab, de akkor is élvezetes JRPG lehet, ha nem ismered a japán sorozatot.

a beszélgetések inkább a vizuális novellák stílusát idézik, kevés szöveg kapott szinkront, ráadásul az is japán, a feliratok viszont angol nyelven vannak, és mivel a Digimon Story nyelve egyszerű, könnyen meg lehet érteni. A grafika lehetne jobb is, nem nyújt

semmi kiemelkedőt, pedig az elmúlt évben is megjelent jó pár JRPG, ami messze lepipálta a Media Vision alkotását.

Mit lehet összegzésként elmondani? A Digimon Story: Cyber Sleuth – Hacker's Memory tökéletes kiegészítője a 2016-os résznek, a világ kérdéseit a kettő együtt válaszolja meg igazán. Digimon rajongóknak kötelező darab, és bár egy AAA kategóriás játék árát jelenleg nem biztos, hogy megéri, de egy harminc százalékos áresésnél már mindenkinek erősen ajánlott címmé válhat. A Digimon játékok között remek cím ez, még akkor is, ha vannak teljességgel használhatatlan részei – ilyen a való világban a minitérkép, de ez eltörpül az egyébként kellemes játékélmény mellett. A játékidő hosszú, a világ érdekes, még akkor is, ha nem túl részletes, ráadásul a befejező képsorok azt sugallják, hogy a jövőben még találkozhatunk a Hacker's Memory szereplőivel. Én élveztem minden percét a nyilvánvaló hibái ellenére is. Ezek után kíváncsian várom a következő részt, ami remélem, egy-két éven belül megjelenik.

MEMÓRIAPROBLÉMÁK

Minden egyes Digimon meghatározott helyet foglal el a Keisuke rendelkezésére álló memóriából. A Digimonok evolúciós fejlődésével az állatok egyre több memóriát igényelnek, így létszükségletté válik annak gyors bővítése. Természetesen a játékban való előrehaladás is hoz ilyen pontokat, de érdemes a világban fellelhető dobozokat is mind kinyitni, feltörni, mert soha nem lehet tudni, milyen hasznos dolgokat rejtenek!

ÜDÜLJ A DIGISZIGETEKEN!

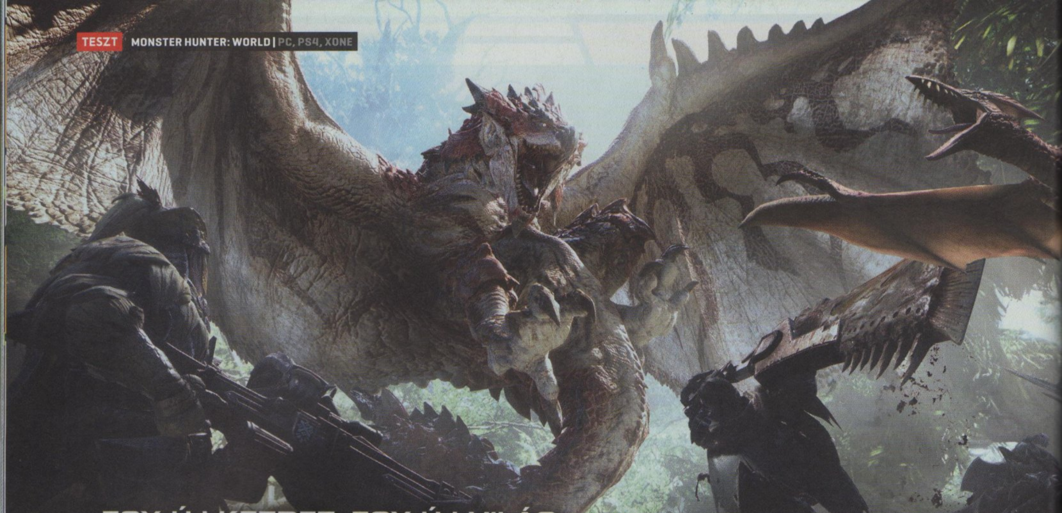
A Digimonokat a Digilabból elérhető Digiszigeteken lehet tanítani. Minden egyes sziget 10 szörny képzésére használható, feladatokat lehet nekik adni, ezek végrehajtását pedig meghatározott idő alatt teszik meg a Digimonok. Ez alatt nyugodtan lehet folytatni a játékot, ugyanakkor a nekünk küldött üzenetekre érdemes válaszolni, mert ezek is a csak a főhős és a Digimonok között lévő kapcsolatot erősítik.

DIGINYOMOZÓ

Sok olyan rejtett ügy van a játékban, amit csak úgy lehet megtalálni, ha egy Digimonnak kiadjuk az Investigate parancsot a Digiszigeteken. Azonban órák is eltelhetnek, mire a Digimon felfedez egy bonyolultabb és éppen ezért nagyobb jutalommal kecsegtető missziót. Azonban, ha kereső személlyé képezzük ki a digitális szörnyet, ez az idő a töredékére csökkenhet, de az is segíthet, ha az Eden bejáratánál megveszel egy Searcher Patch nevű elemet.

TARTALÉKTÁR

Bár a játék alatt egyszerre csak három Digimon tarthat velünk, a tartaléktárba továbbiakat is lehet helyezni, feltéve, ha van elég rendelkezésre álló memória. Utóbbiak automatikusan átveszik a harcban megsérültek helyét. Digimonokat egyébként nemcsak konvertálhatunk magunknak, hanem vásárolhatunk is, bár ezzel lehet, hogy megsértjük az állatokat, mert mint a játék során kiderül, ők is érző lények, akiknek nem tetszik, ha rosszul bánnak velük.



EGY ÚJ KEZDET, EGY ÚJ VILÁG

MONSTER HUNTER WORLD

[ÍRTA BÖJTI] **Biztosan van valami spirituális jelentősége annak, hogy ebben a számban két játéknál is hatalmas lényekkel, csodás világokkal ismerkedhettem meg, és óriásokba kapaszkodtam. Ha más nem, hát az, hogy miután a Street Fighternél kicsit megrángattam a Capcom bajszát, ezúttal nem győzöm eléggé méltatni a japán stúdióóriást és annak fejlesztőit!**

Kezdjük a rossz hírrel, amivel egyébként szinte mindenki tisztában van: a PC-s verzió megjelenése el lett halasztva (az okokról extra dobozunkban olvashatsz), így egyelőre csak konzolokon érhető el a régóta futó Monster Hunter-széria legújabb része, ami a World alcímre hallgat. Hogy ez mennyire sajnálatos, azt elviekben már láttad, mikor suttyomban előre lapoztál egy párat a százalékhoz (figyelek, de semmi baj, ha még mindig olvasol, és a cikk végéig is eljutsz, jóban maradunk), bár öröm az ürömben, hogy elviekben ez minőségi változatot jelent, tehát nem dől össze a világ, csak kicsit később eshetsz neki az ősi lényeknek, addig pedig arra is marad időd, hogy kicsit fejleszd a géped, mivel esélyesen kell majd vas a program alá. Most viszont térjünk rá a nem is olyan régen bejelentett produkcióra, amely először a tavalyi E3 során látott napvilágot, mint a 2004 óta futó sorozat legújabb, hatodik fővonalú epizódja.

Bizony, ez a franchise is már több mint tízéves, eredetileg a második PlayStationön vette kezdetét a kaland, ami aztán rengeteg japán játékot megihletett. Ha már a 74. oldalon kitárgyalt Shadow of the Colossusnál szóba került, hogy annak eredetije igazi úttörőnek számított, azért illdomos megjegyezni, hogy a Monster Hunter szintén pionír a témában, elvégre ügyesen indította útra, majd fejlesztette a későbbiekben a szörnyvadászatra kiélezett játékmenetet. A cím ugyanis nem hazudik, pont arról szól a sorozat, amit ott látsz: egy Hunterről, avagy vadászról, aki szörnyeket, avagy Monsteröket hajszol, hogy végül trófeaként szerezze meg a fejüket.

Hogy a széria itthon nem annyira ismert (mihez képest ugye, de itt most a tömegekről van szó, nem az elkötelezett rajongókról), az részben a megjelent játékok mostoha sorsa miatt van, részben pedig azért, mert a legtöbb handhelden látott napvilágot (3DS-en, PSP-n, Vitán). Már ha eljutott Amerikába és Európába – a mostoha sorsot pedig pontosan erre értettem. Pedig nagyszerű programokról van szó, amik sok más közkedvelt címre is kifejtették hatásukat. A trailereket nézve például úgy tűnt, hogy a Dark Soulst ügyesen másolja a World, hogy ezzel is népszerűbbé váljon az egyre nagyobb rajongói bázist építő brand mellett? Nos, az a helyzet, hogy a Monster Hunter nagy hatással volt a FromSoftware sorozatára (elég megnézni a régi részekben lévő mozdulatokat, a karakterek fegyvertartását, a játékmenetet), ami jóval később jelent meg, sőt, a házon belül készült Dragon's Dogma szintén nem tagadhatja,

ADATOK

KIADÓ
Capcom

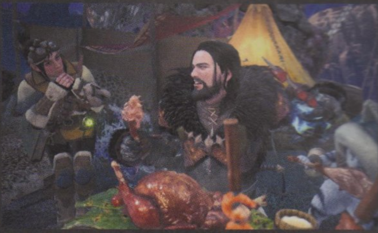
FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.01.26.
(PC-re az év második felében érkezik.)

ÁR
PS Store-ból és Marketplace-ről 17 990 forint, de dobozosan is hasonló árban van.



Cicukánk, Kitty egy, a Monster Hunter világában létező, szuperfejlett macskafaj képviselője. Purrzongató, igaz?

mennyit tanult a szörnyvadász játékoktól. Szóval nagymúltú, komoly jelentőséggel bíró franchiseról van szó, aminek tagjai többnyire fejlődtek, bár nem annyira felhasználóbarát hozzáállásuk miatt nem értek el nagyobb közönséget. A World pedig éppen ezen változtat… nem „talán", nem „jó esélye van rá", meg ilyenek, hanem tényleg megreformálja önmagát, végre felnő azokhoz a címekhez, amelyek belőle táplálkoztak, hogy maradandó és emlékezetes élményt nyújtson mind a kezdőknek, mind a profiknak!

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Ahogyan már mondottam volt, ezúttal is Hunter vagy, avagy egy vadász (száműzzük a kiemelt verziót, minden játékos az, nem vagy különleges, bocs), aki flottájával a szörnyektől hemzsegő világban egy őssárkányt vesz üldözőbe, így lyukad ki egy eleddig ismeretlen világrészen, aminek a meghódítása és kiismerése a cél, miközben persze nem árt elkapni azt a fránya, felhőkarcoló méretű őshüllőt sem. Elsőre mondjuk elég, ha megalkotod a karaktered, aminél komoly RPG-khez mérten is korrekt generátor dukál, így akik kedvelik az ilyen jellegű elfoglaltságot, azok órákat is eltölthetnek a tökéletes arcforma összerakásával. Nem utolsósorban kapsz egy segítőtársat is, nála aztán szintén szabadon dönthetsz, hogy a macskaszerű teremtmény (Palico) hogy nézzen ki. Ha minden megvolt, jöhet a bemelegítés, ami pár misszióban elmagyarázza a játék legfőbb alkotóelemeit és lehetőségeit.

Ez címszavakban: külső nézetes akció-szerepjáték, melynek során hősödet/hősnődet irányítva megérkezel az adott földrészre, ami zónákra bontva kínál lápos vagy éppen erdei területeket, barlangokat, sivatagot, elképzelhetetlenül érdekes vagy éppen szép vidékeket, netán horrorisztikus, rémálmokat keltő halálos birodalmakat. A feladatod alapesetben az, hogy ezekben a régiókban aztán kutakodj, figyeld az élővilágot, vagyis leginkább az élőlények hagyta nyomokat. Ott egy lábnyom, amott egy nyálcsík, te pedig jó felfedezőhöz mérten minden lényeges információt begyűjtesz, amit aztán a tudósok majd kiértékelnek – később pedig kutatásokhoz és fejlesztésekhez használják a tudást. De miért is kell felfedezni, nyomozgatni? Mert minden helyszínnek megvan a maga felépítése, a kisebb és közepes lényeken túl három eltérő erősségű szörnyeteggel is bírnak, idővel pedig levadászásuk lesz a fő küldetésed, a kampány során ezzel haladhatsz előre.

A Monster Hunter: World nem tör a WoW babérjaira, helyette egy kicsit könnyedebb MMO-élményt nyújt.

Persze nem kell egyfolytában harcolni, ellenséges területeket járni, van egy nagyon barátságos főhadiszállás, központi hub, aminél a mesterséges intelligenciával megáldott karakterekkel cseveghetsz, vásárolhatsz és fejleszthetsz, ezenkívül pedig mindenféle feladatokat fogadhatsz el. Vannak ugyanis „szimpla" kutatások, begyűjtések, amiknél megkapod azt, hogy mit kell elkapni, levadászni, összeszedni, majd a kapott idő során erre a célra

A PC-S VERZIÓRÓL

Ahogyan a cikkben is említjük, a Monster Hunter: World valamikor az év második felében jelenik meg PC-re, az ok pedig nagyon egyszerű. Eleddig nyugaton a sorozat soha nem látogatott el a személyi számítógépekre, emiatt érthetően nagyon fontos a Capcomnak a minőségi port, hiszen az amerikai és európai közönség most találkozik először a szériával, ami japánon kívül csak konzolon hódított. Ha ez nem lenne elég, a fejlesztők szerint az online matchmaking teljesen más rendszert alkalmaz, mint a PS4-es vagy a One-os verzió, ezért azt is alaposan át kell dolgozni. Itt a szerkesztőségben mi abszolút megértjük ezt az indokot, sőt örülünk neki, hogy nem egy olcsó és rossz átírat a sztori vége, legalábbis reméljük, hogy a World nem csak minden igényt kielégít majd PC-n, de a legjobb változat is lesz mind közül.

Akik nagyon bátrak és unatkoznak, az arénában is próbára tehetik reflexeiket és felszerelésüket.

kell összpontosítani, amivel busás jutalom üti a markod. Van még arénaharc is, aminél adott karakterosztályok közül válogatva lehet leverni a célszörnyet az arénában – ha pedig karakterosztályok: a kasztokat tulajdonképpen a fegyverek jelölik, amik a Monster Hunter 4 és Generations epizódokból megismert felhozatalt hozzák. Ez összesen 14 darab gyilkolóeszközt jelent, ami lehet mesterséges rovarokkal is támogatott lándzsa, egykezes kard pajzzsal, hatalmas, kétkezes húsklopfoló, lőfegyver, vagy éppen duplakard, amivel a harcosod igazán akrobatikus húzásokra képes.

Fegyverrel egyébként a kis barátod is rendelkezik, ő lesz hű társad a bajban, mármint ha éppen nincsenek emberi jelentkezők, akikből a legtöbb misszió során három is lehet, de az arénában mondjuk csak egy – illetve játék indításánál megszabhatod a létszámot, és még kóddal is védheted a küldetést. Magukat a feladatokat az üzenőfalaknál és a célszemélyeknél lőheted ki, szó szerint, mert a 16 fős online sessionökön belül mindenki látja, ha valamelyik missziót kiválasztottad, egyből be is csatlakozhatnak, amennyiben kedvük támad a küldetés teljesítéséhez. Más kérdés, hogy a sztorimissziók nagyobb része átvezetővel indít, amit csak a host, avagy a fő játékos élvezhet ki a felvezető feladatokkal együtt, aztán egy újabb videóval jön az aktuális monsztre, amit le kell verni – és itt jön a segélykérés lehetősége. Ez annyit tesz, hogy fellősz egy jelzőfényt, az üzenőtáblánál állók pedig miközben segítséget kérőkre keresnek rá, megtalálják az infókat azzal kapcsolatban, milyen problémákkal küzdesz. Elsőre talán komplikáltnak tűnik, de nem az, adja magát a rendszer, csak hozzá kell szokni, társak is mindig vannak, sőt ha nem jön be valaki, azonos szörnyre te is betársulhatsz – leverésével le is tudod a történeti szálat, avagy mindenki egyformán részesedik a harcból (hacsak nem az utolsó pillanatban esik be valaki). Az így kialakuló négyfős csatározások a legjobbak, főleg, hogy mint a Dark Souls esetében, bármikor nekiállhatsz a korábbi küldetésekben segíteni másoknak, amivel igazából te is nyersz. És itt jön képbe az, hogy bele lehet kötni a rendszerbe, miszerint az átvezetők és a többi miatt miért nem lehet másokkal nekiindulni a kaland adott részének, miközben a Destinyben látottak szerint mindenki a saját karakterét látja, de igazából erre is megvan a jó válasz.

PROFIVÁ VÁLNI NEHÉZ

A válasz az, hogy így senki nem rontja el a másik élményét. Mert a Monster Hunter: World az a játék, aminél a kezdő és a rosszabb képességű felhasználó ugyanúgy élvezi a kalandot, mint a profik, a veteránok, a jobb képességűek. Az elején túlverekeded magad a felvezetésen, aztán becsatlakozol a jobbakhoz, vagy egy jelzőfényt fellőve várod a segítség érkezését, amely jó eséllyel ügyesen átsegít a nehézségeken. Lehet így is játszani, senki nem fog bántani érte, a Monster Hunter közössége az egyik legjobb, ami létezik, a profik direkt segítik a kezdőket. Még külön weboldal (adoptahunter.org) is létezik arra, hogy platformspecifikusan mindenki megtalálja azt a társát, aki kioktatja a játékmenet mélységeivel kapcsolatban. Mert mélység az van, ha pedig nem vigyázol, könnyen beránt, hogy a legmélyén, az iszapba ragadva küzdj az oxigénhiánnyal az utolsó leheletedig. Ugyanis lehet így is játszani a Worldöt, meg lehet úgy is, hogy beleásod magad, aztán minden lényeges opciót kihasználsz, így tökéletesre pörgetve az élményt.

Kezdjük ott, hogy nagyon fontos a kutatás, a felfedezés. A fejlesztők talán ezért sem zúdítanak egyből a társakkal a közepébe, ezért van lehetőséged nekiindulni minden egyes

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NYOMKÖVETÉS

Amikor megindulsz egy pályán, mindig keresd a nyomokat, amiket a nagytestű lények hagynak maguk után. Nemcsak azért, mert a zöldes jelzőrovarok egy idő után elvezetnek a fészkekhez, vagy mert a nyomok begyűjtésével fejlődnek a kutatások is, hanem mert ezeket a lényeket előbb-utóbb mindenképpen le kell vadászni, avagy ha nem is az aktuális célpontot követed, az összeszedett információk egyszer még jól jönnek.

FELKÉSZÜLÉS

Csak akkor ess neki egy lénynek, ha arról már szinte mindent tudsz. A pihenőhelyét is ismered, tudod, mire allergiás, mivel lehet a legjobban sebezni, illetve milyen támadásokkal és elemekkel rendelkezik, amik ellen védekezned kell. Vigyél még csapdákat, harc közben pedig élezd meg elkopott fegyvered, mikor a szörnyeteg menekül. Nem utolsósorban mindig vedd ki a sátor melletti ládából az ellátmányt, mert életet menthet!

HA EGYEDÜL NEM MEGY

Dark Souls-veteránok simán nekimehetnek a játéknak egyedül is, esélyesen legyőznek majdnem minden ellenfelet, de a többség inkább hívjon be segítséget, mert eleve egyszerűsíti mindenki dolgát, ha mindig van, aki el tudja terelni a begőzölt monstrum figyelmét, hogy az ne egyvalakin lógjon, a végkimerülésbe hajszolva áldozatát. Ráadásul a győzelem mindenkinek jár, a segítők is túljutnak a kampány adott pontján.

ÉRTELMETLEN APRÓSÁGOK

Mint minden MMO-ban és nagyon online-alapú kooperatív játékban, a Monster Hunter: Worldben is van egy rakás értelmetlen elfoglaltság, amivel csak az idődet ütöd el. De jó társaságban mindegyik élmény.

Malacdédelgetés

A központi helyszínen nemcsak az árusokhoz szaladgálhatsz, fejleszthetsz, vagy feladatokat vehetsz fel, de malacot is dédelgethetsz, amit elnevezhetsz, sőt színes kis ruhákat is adhatsz rá. Ne kérdezd, miért!

Lerészegedés

Ugyanitt, ha a legmagasabb pontra (Gathering Hub) elmész, akkor ott a kis teraszon van pár asztal és szék, ahol a cimborákkal leülve lehet koccintani, alkoholos nedűt inni, kifeküdni, az asztalra borulni. Mert csak.

Fengsuj

A Hubnál maradva lényeges még, hogy kiélheted lakberendezői hajlamaidat. Mert bár apró kis odúval kezdesz, később átköltözöl egy hodályba, ahol akváriumot rendezhetsz be, az elfogott állatokat pedig házikedvencként pakolhatod ide-oda.

missziónak egyedül, így figyelve oda a részletekre. Muszáj követni a nyomokat, leszállítani az információkat, begyűjteni mindent. A tudósok pedig megmondják, melyik lénynek mi a gyengéje, mik a jellemzőik, hogy érdemes rájuk vadászni. Ha elfogod őket (mert sok esetben ilyet is lehet, sőt kell is), további extrákhoz juthatsz, de elég már az is, hogy győzelemnél mindenféle értékes összetevőt gyűjthetsz ki a testükből. Hogy a loot milyen fontos, azt mi sem példázza jobban, mint az, amikor egy szörnyetegnek sikerül leverni a farkát, kiverni a fogát, a négy vadász pedig ugrik rá egyből, mint légy a … szóval a kupacra, miközben a monstrum szégyenszemre eloldalog, hogy az életerejét feltöltve újult erővel küzdhessen meg a csapattal. Igen, ilyen is van, sőt része minden egyes vadászatnak: a nagyobb lényeknek általánosságban többször neki kell esni, egy-egy adok-kapok 30-40 percig is eltarthat, aztán jönnek a bőrdarabok, a fogak, a mindenféle testrészek.

Hogy ezek miért fontosak? Nos, a páncélokat és fegyvereket részben ezekkel fejlesztheted, és miközben előre haladsz a sztoriban, egyre durvább lényekkel szaladsz össze, amik ellen bizonyos elemi védelem is szükséges, illetve akik ellen szintén nem árt valami plusz sebzés (tűz/víz/villám… stb.). Egy ruhaszett öt darabból áll, abból mondjuk, mindegyikhez kell ugyanannak a lénynek a foga, ahogy az idetartozó fegyverhez is. Ebben az esetben minimum hatszor, de inkább tízszer verheted le a monstrumot, mire meglesz az áhított garnitúra. Ezt aztán tovább is lehet fejleszteni, a páncélokat ellenállóbbá téve, a fegyverre először két főágon mindenféle extrával felvértezve, majd ahogy haladsz tovább a kampányban, ölöd le az egyre keményebb szörnyeket, segíted a kutatásokat, úgy nyílik tovább a fegyverek sebzésfája, aminél már minimum doktori kell ahhoz, mit érdemes vinni a következő opponens ellen. És ez még mindig csak a ruházat és az alapfegyver, nem beszéltünk a különböző dobófegyverekről, lőfegyverekről, csapdákról, mérgesgázokról és a mindenféle, a körülményeket javító opcionális buffokról – mint például az, amikor a vadászat indulásakor a helyi sátornál sütögetsz egy kicsit, hogy aztán megnőjön az ellenállásod vagy sebzésed. A Monster Hunter: World szinte végtelenszámban kínálja a lehetőségeket, ezért kell mindent begyűjteni, minden opcionális feladatot bevállalni, minden nagyobb ragadozóhoz újra és

A páncél és a felszerelés a vadászok legfontosabb eszköze, ezeket pedig csak vadakból nyert elemekkel lehet elkészíteni.

LÉGY ALAPOS!

Ha a rendszer nem is ír ki új információkat, nem is kapsz új ötleteket, mindig nézd át a lehetőségeket, próbáld kitalálni, mi minden van még a mélyben, milyen gyöngyszemeket lehet kihalászni a rendszerből. Gondolok itt például arra, hogy az élezés mellett a gyors elérhetőségben ott az álcázóruha is, azonban azt leválthatod egy gyógyító füstre is, amit a főellenféllel harcolva felhasználhatsz, ideig-óráig segítve még a társakat is.

KERESS GYENGE PONTOT!

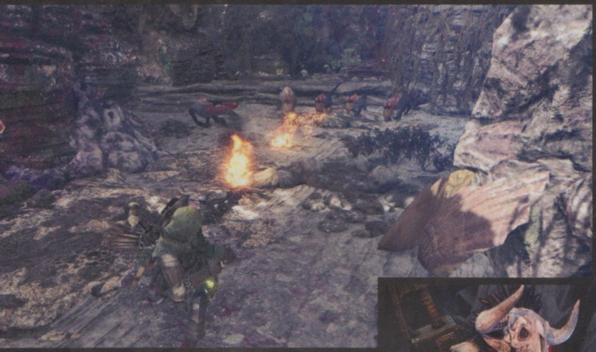
Minden egyes lénynek megvan a gyenge pontja, csak meg kell találni. Szóval, ha elsőre túl izmosnak vagy éppen páncélozottnak is tűnik a kiszemelt monstrum, csak odáig kell eljutni, hogy rájöjj, mi az, amit a legkevésbé bír elviselni. Lehet, hogy a testén hordott csontkollekció néhány nagyobb csapás után egyszerűen lehullik, vagy a fején lévő, fegyverszerű kinövés erős ütlegeléssel leoperálható, amivel aztán megoldod a problémát.

FEJLESSZ SOKAT!

Ha már jobban elmerültél a játék megoldásaiban, a felkészüléshez az is csatlakozik, hogy az elemeket figyelembe véve és a szörny erejét szem előtt tartva aktualizáld a felszerelésed. A fejlesztéseket visszabonthatod, a felhasznált nyersanyagok nem vesznek el, viszont extra sebzéseket és védelmeket pakolhatsz magadra, amiknek a jelenléte nagyon is sokat számít. Plusz nem árt néha lecserélni a páncélt, mert ugye nem a külső számít.

NE ADD FEL!

Ha bármikor elakadsz, leküzdhetetlennek tűnő nehézségbe botlasz, ne add fel, tarts ki, maximum tarts egy-két nap szünetet, vagy foglalkozz más küldetésekkel, opcionális feladatokkal. Gyakorold a szörnyek hátára ugrást, amivel extra sebzést okozhatsz, a csapdahasználatot, mert mindez nagyon is számít, ha profi vadásszá akarsz válni, és ugye elvileg pontosan ez a cél, meg az összes trófea begyűjtése, minden helyszín feltérképezése.



újra visszatérni, hogy utána ne a préda legyél a gigászi bestiák között, hanem ténylegesen vadász, aki jól tudja, mikor milyen reakcióra számíthat, melyik sárkány ellen mi a jó felszerelés és mivel segíti a csapatot a hátráltatás helyett. Elvérezni ugyanis elég könnyű, amin nem segít sem az időlimit (mondjuk ötven perc egy vadászatra), sem a halálozások számának felső határa, ami általában három – avagy két ember meghalhat, a harmadiknál lehet elölről kezdeni a küzdelmet, aztán mindenki mehet sírni a sóhivatalba.

KÁOSZELMÉLET

Meglepetések pedig majdnem mindig vannak, amik a játékosok számára jó vagy rossz irányba változtathatják az eseményeket, ezzel esélyt sem hagyva annak, hogy bármikor is unatkozni kezdj. Mert bár a vadászatok eleve izgalmasak, élményszámba mennek, kell némi véletlenszerűség a receptbe, amit az Ian Malcolmtól is ismert káoszelmélet hoz el a World számára. Itt ugyanis tényleg bármi előfordulhat. A régiókban ugye alapjáraton három nagyobb szörny van – egy szimplább, boss jellegű lény, egy Dark Souls-osabb, nagyobb kihívást jelentő másik, meg egy olyan, aminél nem véletlen az 50 perces limit, elvégre leverése ennyi idő alatt kifejezetten kihívással teli. Az igazán izgalmas az ebben a felállásban, hogy a pályákon minden hatással van mindenre, a szörnyek élik mindennapjaikat, vadászgatnak, és amikor éppen az első monstrumot gyilkolnád le a csapattal, előfordulhat, hogy beesik

a második is. Vagy akár extraként a harmadik is. Azt pedig soha nem tudhatod, éppen kire jön meg valamelyik étvágya, szóval a plusz belépők megjelenése áldás és átok egyaránt lehet. Nem beszélve a kisebb élőlényekről, amik szintén be-beugranak, további kihívást biztosítva, vagy éppen könnyítést nyújtva. Csak győzd kapkodni a fejed.

> **A World mélysége lehetővé teszi, hogy akár több száz játékórát is beletegyenek az igazán elhivatott rajongók.**

Emiatt aztán tényleg megunhatatlan az egész. És bár egyedül, vagy ismeretlenek oldalán is éppen eléggé fantasztikus az élmény, barátokkal kommunikálva sokszoros az élvezet. Felejthetetlennek mondanám azt a pillanatot, amikor kis csapatunk nekiállt üldözni egy nagyobb és erősebb célpontot, bekergettük egy kihaltnak tűnő helyre, majd az alattunk lévő barlang teteje beomlott, mi pedig ott találtuk magunkat egy brutális sárkány társaságában, hogy hol minket, hol ellenfelünket boldogítsa jelenlétével. Nem beszélve arról, hogy egy szimpla esőzés is komoly hatással lehet a cselekményre – egyrész mert elmossa a nyomok egy részét, másrészről meg azért, mert a víztömeg élőlényeket is magával vihet, kiszakíthat a megszokott közegükből, ami szintén változtat a megszokott formulán.

Szóval a Monster Hunter: World rengeteg meglepetést rejt, random események történnek, miközben a játékmenet eleve nagyon mély, a teljes kiismerése hónapokig tarthat. Közel 20 óra játék után derült ki például az is, hogy nyugodtan el lehet küldeni a macsekok egy csoportját, hogy nyersanyagokat gyűjtsenek be, de nagyjából ennyi idő kell az úgynevezett charm megjelenéséhez is, ami extra ékszerek jóvoltából kerül be a képletbe, hogy további buffokat adjon. Nem véletlen, hogy az alap játékidőre átlagosan 40-50 órát mondanak az emberek, de ennél jóval többet lehet eltölteni a program társaságában – konkrétan órák százait. Ha valaki például csak heti pár órát képes leülni, az szerintem egész évben remekül szórakozhat a játékkal. Pedig nem MMO-ról van szó, ahogy azt sok helyen olvasni, vagy legalábbis annak nem a megszokott formájáról. Az MH:W ugyanis inkább az elmúlt évek olyan, MMO-nak is hívott produkcióira hasonlít, mint a The Division vagy a Destiny. Erősen az online multira építő, alapvetően négyfős harcokat kínáló kooperatív hadakozás, amiben egyébként már most sokkal több tartalom van, mint az említett címek közül bármelyikben is volt az indulás napján – vagy azóta.

Az igazán tapasztalt játékosok akár egymagukban is legyakhatják a játék összes hatalmas szörnyetegét.

JÖN MÉG VADÁSZRA SZÖRNYETEG

Szintén meg lett említve a cikkben, de fontos kiemelni, hogy a Capcom tényleg nekiáll ingyenes frissítésekkel és kiegészítésekkel támogatni a programot, sőt már tavasszal érkezik az első nagy visszatérő szörnyeteg, Deviljho, amely a veteránokban nosztalgikus érzéseket kelthet. A Monster Hunter 3 és a Monster Hunter Explore vérfagyasztó monstruma szöges farkával, erős álkapcsával, robosztus testével igazi fenevad, ami sokak halálát okozta a múltban, így esélyesen ismét komoly kihívást jelent majd tavaszra időzített megjelenése.

A Monster Hunter világa egyszerre realisztikus és meseszerű, gyönyörűen vonzó és veszedelmesen agresszív. Szóval egyedi.

FELEJTHETETLEN VADÁSZAT

Hogy részben a leírt véletlenszerűségnek, részben pedig a játékmenet látszólagos egyszerűsége mögötti összetettségnek köszönhetően a Monster Hunter: World tényleg felejthetetlen vadászato(ka)t kínál, az nem kétséges, ráadásul a tartalmát is nagyjából 40 óra után fedi fel teljesen, addig meg folyton jönnek a meglepetések. És a legjobb része az egésznek az, amikor te fedezel fel valamit, segítség nélkül jössz rá valamire. Mert tényleg rengeteg minden van a szimpla szörnygyakás mögött. Ahogy fejlődik a kutatócsoport az eredményeidtől és a kampánytól függően, úgy kerülnek elő újabb és újabb lehetőségek, de van, amit a rendszer nem is fejteget, hagyja, hogy magad fedezd fel. Ilyen téren picit marad a japán játékok (és a széria) sajátossága, avagy nem fogják mindig a kezed, de hozzáteszem: a World még így is kimondottan felhasználóbarát és egyértelmű a sorozat korábbi részeihez képest. Meg is kapta a veterán rajongóktól, hogy ez bizony egy lebutított váz, ami már nem is Monster Hunter... mert ugye régen minden jobb volt. Hogy a külső álomszép, minden letisztult, szinte tökéletesre csiszolt, kezdve a HDR-kompatibilis látványtól egészen a kijelzőkig és a mechanikai elemekig, az már kit érdekel.

Ja, azokat a játékosokat, akik egyből több millió példányban megvették a Capcom játékát, amit a kiadóóriás ezúttal semmilyen téren nem rontott el (apró kis hibák vannak maximum, meg az első hétvégén szerverleállásokat lehetett tapasztalni, de ez minden nagyobb, online-orientált játék indításakor és átalakításakor előfordul), sőt a továbbiakban is felügyel. Merthogy lootbox nem lesz, valós pénzért maximum kozmetikai csomagokat lehet vásárolni, ellenben jönnek az ingyenes frissítések és bővítések, amikkel még jobban ki lehet tolni a játékidőt. És ha már a cikk elején szóba hoztam a Dark Soulst... nos, az első DS és a Dragon's Dogma óta nem volt részem hasonló élményben, élvezetben. Igazából a World nagyon hasonló ehhez a két címhez, mégis más – a főellenfelek (több mint 20 került a repertoárba) mozgása és viselkedése, a betanulható reakcióik mintha a FromSoftware sorozatából jöttek volna, megjelenésük és a velük lefolytatott harc hasonlóan emlékezetes, ahogyan az első és a sokadik győzelem is.

Sőt míg a Monster Hunter világa nem áll távol a japános cukiságtól (Palico, ide veled, de ízibe!), a gyönyörű látképektől (Coral Highlands), ott van benne a sötétség, amely a mélyben eleveníti meg legrosszabb rémálmaidat, mérgekkel és igazi szörnyetegekkel telepakolva. Kell némi taktikázás, okoskodás és felkészülés, de ezért jó, hogy ilyen remek a játékosközösség, ráadásul a program multirégiós multival rendelkezik, így elég sok a japán arc, ők meg aztán kenikvágják, mit kell tenni a szorultabb, már-már kilátástalan helyzetekben.

Szóval tényleg fantasztikus a Monster Hunter: World, ez nem túlzás. Felületes ismerkedésnél lehet, hogy az ember csak vakarja a fejét, meg nem kapja el az ékszíj, de ha valaki mélyebbre ássa magát, új kedvencre lelhet, amiben ha úgy akarja, kihívás is bőven van. A fegyverek próbálgatásával, az apróságok felfedezésével állandóan új oldalát mutatja meg a program, emiatt szinte megunhatatlan és letehetetlen.

Én is mennék már vissza, de ugye cikket írok, nem tehetem. Simán írnék még újabb hat oldalt, akár egy különszámot is meg lehetne tölteni az érdekességekkel, de nem is baj, hogy a cikk végén járok, mert még elspoilerezek valami meglepetést. Nem is mondok mást... ha a Dark Soulst szereted (vagy szeretnéd, de túl nehéz), ha bírtad a Dragon's Dogmát, vagy ha szimplán tetszik a szörnyvadászat, vágysz valamire, amit egyedül és négyesben is lehet csapatni, hát bátran ugorj neki a kalandnak, ami egy életre szóló élménnyé válhat. Csak ne felejts el néha mozogni, meg kimenni a levegőre, különben ott ragadsz a tévé előtt.

ÉRTÉKELÉS

Olajozott, viszonylag felhasználóbarát, a nyugat felé is nyitó epizód, ami még így is meglehetősen mély, tele van titkokkal és izgalmas összetevőkkel, ezzel szinte megunhatatlanná téve a szörnyvadászatot.

TÁLALÁS:	95%
TARTALOM:	95%
JÁTÉKÉLMÉNY:	95%

PRO

Kifejezetten szép (HDR mellett pláne), nagyon tartalmas, a szörnyek leverése páratlan izgalommal jár, ráadásul két harc soha nem lesz ugyanolyan.

KONTRA

Néha még a csiszolt játékmenet ellenére is elveszhet a játékos a rengeteg lehetőség és menüpont között, nem minden lesz elsőre érthető, de némi tanulással és alkalmazkodással ez simán megoldható.

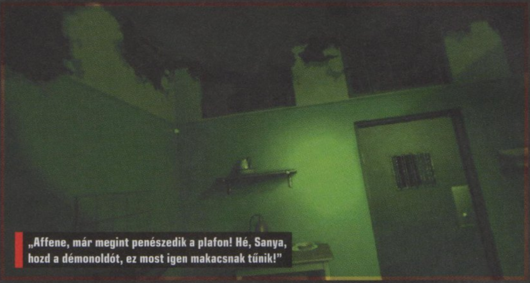
95%

BEZÁRVA A FALAK KÖZÖTT

THE INPATIENT™

[ÍRTA BATE]

Előzményt készíteni a kifejezetten jól sikerült Until Dawn horrorjátéknak nem rossz ötlet, az pedig még izgalmasabbá teszi, ha mindez a virtuális valósággal ötvözve történik. A Supermassive Games meg is tett mindent, hogy sikerre vigye a receptet, de a The Inpatient inkább lett érdekes kísérlet, mintsem valóban élvezetes videojáték.



„Affene, már megint penészedik a plafon! Hé, Sanya, hozd a démonoldót, ez most igen makacsnak tűnik!"

Kiváló évet zárt tavaly a Sony, hiszen a 2013-ban piacra dobott PlayStation 4 konzoljuk eladásai mostanra bőven megugrották a hetven milliót, ráadásul a 2016-ban kiadott PlayStation VR (innentől PS VR) kiegészítő is átszakította a kétmilliós álomhatárt, ami kifejezetten szép teljesítmény, főleg, ha azt vesszük figyelembe, hogy a legnagyobb konkurenciának számító, és régebb óta kapható Oculus Riftből és HTC Vive-ból együtt nem fogyott el ennyi világszerte. Persze a speciális kiegészítő mit sem ér normális játékok nélkül, és a Sony ezen a téren is igyekszik a tulajdonosok kedvében járni. A kezdeti, meglehetősen gyengécske próbálkozások után így egészen ígéretes alkotások (Bravo Team, Blood & Truth) is megjelenésre várnak, a hátralévő időben pedig a The Inpatient igyekszik magára vonni a figyelmet. A horrorként hirdetett alkotás a kellemesen borzongatóra sikerült Until Dawn előzménye, méghozzá (a rail shooterként funkcionáló Until Dawn: Rush of Bloodhoz hasonlóan) kifejezetten PS VR-re fejlesztve, az eredeti játékot is elkövető Supermassive Games tálalásában. Elméletben minden adott a sikerhez, a végeredmény viszont ismét azt bizonyítja, hogy egy igazán élvezhető VR-játék elkészítéséhez sokkal több kell, mint egy bejáratott franchise és néhány ígéretes ötlet…

A KÖDÖS MÚLTBAN

A történet 1952-be röpíti vissza a játékost, hatvan évvel az Until Dawn sztorija elé, a helyszín pedig a hírhedt Blackwood Pines Szanatórium, ahol páciensként tengetjük a napjainkat, a valaha volt legnagyobb kliséként felfogható problémával: amnéziában szenvedünk, így fogalmunk sincs, kik vagyunk, hol vagyunk, és miért vagyunk fogva tartva. A VR-sisakot a fejünkbe nyomva a játék egy (sokaknak ismerős) doktor érkezésével veszi kezdetét, aki kérdésekkel igyekszik a segítségünkre lenni, világossá téve állapotunkat, miszerint fogalmunk sincs semmiről. Ami ezután következik, az meglehetősen szokatlan: először részesei leszünk a szanatórium napi rutinjának, aztán kapunk egy szintén rossz bőrben lévő szobatársat, akivel egy idő után azon vesszük észre magunkat, hogy egyedül maradtunk a kívülről bezárt szobában. Ettől a ponttól kezdetét veszi a teljes leépülés (aminek része az éhezés), szép lassan előkúszik a téboly, mindeközben pedig az ajtón kívül valami visszafordíthatatlanul megváltozik. Mindez szavakba öntve kifejezetten ígéretesen hangzik, és kétségtelen, hogy a virtuális valóságba „zárva" át is jön a meglehetősen nyomasztó hangulat, ugyanakkor a „cellatársunkkal" folytatott beszélgetések, és a saját, épnek semmiképp nem nevezhető elménkben való fokozatos elmélyülés sokszor inkább frusztráló, mintsem valóban szórakoztató, főleg azok számára, akik egy jelentősebb szabadsággal rendelkező túlélőhorror reményében vágtak bele a The Inpatientbe.

Az atmoszférával egyáltalán nincs gond, azt nagyon eltalálta a Supermassive Games csapata, ugyanakkor a játék jelentős része

ADATOK

KIADÓ
SIE

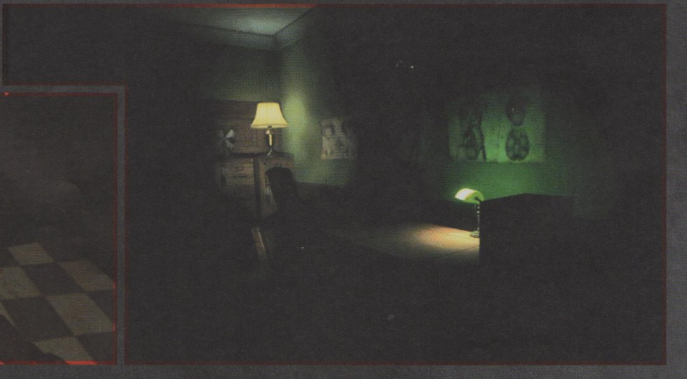
FEJLESZTŐ
Supermassive Games

MŰFAJ
horror

INFO

MEGJELENÉS
2017.01.24.

ÁR
Store-ban 11 990 Ft.



A szereplők sorsa a te kezedben van

A 2015-ben debütált Until Dawn a megjelenésekor egy teljesen hagyományos tinihorrornak tűnt, azonban a Supermassive Games bizonyította, hogy a lerágott csontnak tekinthető alapsémába is új életet lehet lehelni. A sztori szerint egy két áldozatot követelő tragédia évfordulóján érkezünk egy hegyi házikóba, megemlékezés gyanánt, de ahogy az lenni szokott, az események viszonylag gyorsan drámai, halállal járó fordulatot vesznek. Legalábbis akkor, ha hagyjuk, a sztori ugyanis a döntéseinkkel alakítható, és csak rajtunk múlik, hogy a nyolc szereplő közül ki éli túl a vérfagyasztó kalandot. Az Until Dawn elkészítésében igazi horroros veteránok működtek közre, a látvány és a játékmenet is kiváló, így, ha valakinek kimaradt volna, mindenképpen érdemes bepótolnia!

nagyjából abból áll, hogy egymás után kapunk különböző jeleneteket, ahol arra megyünk és azt csináljuk, amit az alkotók kívánnak tőlünk, bizonyos helyzetekben pedig döntéseket hozunk, amik aztán befolyással lesznek arra, hogy miképp is alakul a nagyjából két óra alatt kipörgethető történet. Ezzel egyébként el is érkeztünk a játék legjobban sikerült részéhez, az úgynevezett pillangóhatáshoz, ami mostanra egyértelműen a Supermassive Games védjegyévé vált. Ahogy azt említettük, a döntéseink befolyásolják a sztori kimenetelét, a felbukkanó karakterek sorsát, és a játék pont úgy lett megalkotva, hogy ennek tudatában újra nekiessünk a játékidő szempontjából nem túl masszív kalandnak. Elsőre minden zavaros és fura, a második és harmadik menetben pedig a korábbi tapasztalatainkkal nemcsak új döntéseket hozhatunk, és új irányokat vehet a cselekmény, de a karakterünkről is egyre több minden derül ki. Az újbóli próbálkozásokkal például még a felbukkanó doktor úr első kérdése („Emlékszik, ki vagyok?") is többnek kezd tűnni, mint óvatos tapogatózás a memóriánk feltérképezése végett. A koncepció kifejezetten ötletes, és ennek fényében a játékkal tölthető idő is új értelmet nyer, ugyanakkor továbbra is kérdéses, hogy a kevésbé jól sikerült elemek okán ki veszi a fáradságot a The Inpatient teljes feltérképezésére…

MÉG MINDIG GYEREKCIPŐ

A gond az, hogy a fejlesztők hiába szereztek már tapasztalatot a virtuális valóság terén, a végeredmény mégsem játszatja magát, egészen nehézkes benne elmerülni, ami egyrészt annak köszönhető, hogy a PS VR viselése hosszú távon továbbra is kényelmetlen (és ez nem is fog változni), másrészt pedig annak, hogy az alkotók nem tudták megoldani, hogy a virtuális térben minden olyan zökkenőmentesen működjön, mint egy hagyományos programban. Az irányítás ezúttal is megoldható DualShock 4 kontrollerrel, vagy kettő darab Move kiegészítő kézbe vételével, ám bármelyikre is essen a választásunk, egyik sem lesz tökéletes. Előbbi ugyan kényelmesebb, de folyamatosan érződik, hogy a fejlesztők valójában nem erre a megoldásra koncentráltak, a világító fagyikkal pedig hiába áll sokkal inkább kézre a szisztéma (például a zseblámpa kezelésénél), rendszeresen érződik némi pontatlanság, ami főleg a feszültebb helyzetekben okoz olyan idegesítő szituációkat, hogy szeretnénk megnyomni egy gombot, de az Istennek sem sikerül.

ÉRTÉKELÉS

Egyedi horrorjáték, ami a pillangóhatásra van felépítve, és akkor válik igazán érthetővé, ha legalább háromszor nekiesünk a történetnek.

TALÁLÁS: **65%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Egyedi koncepció, amit kifejezetten nyomasztó hangulatban tálalnak a fejlesztők.

KONTRA

A kísérleti jelleg sokaknak nem fog tetszeni, és nem tudta levetkőzni a VR-játékok gyermekbetegségeit sem.

66%

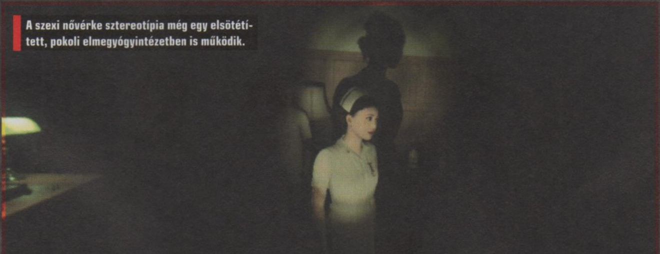
Nem a The Inpatient lesz a játék, amiért megéri PS VR-t venni, de ha már van ilyen sisakod, megér egy próbát.

Az összhatást ráadásul tovább csorbítja, hogy a grafikától senkinek nem fog leesni az álla. Mi a valamivel erősebb hardverrel felszerelt PlayStation 4 Prón estünk neki a programnak, de a látvány még ebben az esetben sem jutott messzebb egy közepesnek mondható PS3-as játék színvonalánál. Nyilván tisztában vagyunk vele, hogy jelen helyzetben ez a technológia velejárója, de a hagyományos játékok után még mindig kicsit kiábrándító szembesülni ezzel az egyáltalán nem elhanyagolható ténnyel, és azt az olvasónak is tudnia kell, hogy a játék nemcsak a sztori szempontjából utazás a múltba, de a grafika terén is.

HA KÍSÉRLETEZNI TÁMAD KEDVED

A The Inpatient összességben egy érdekes játék, de a sajátosságai és a hiányosságai okán nehéz jó szívvel ajánlani a szélesebb közönségnek. Eleve, ha valaki nem játszott az Until Dawnnal, annak nem is nagyon érdemes belevágnia, hiszen pont az a plusz fog hiányozni, ami képes előrehajtani az embert, arra sarkallni, hogy az első végigjátszást követően még egyszer nekiessen a történetnek. Szintén nem javasoljuk azoknak, akik hagyományos túlélőhorrorra vágynak, lévén ez a játék nem ezt a műfajt erősíti, egy sokkal lassabb, sokkal kötöttebb élményt kínál, ami ugyan sokszor képes hátborzongató lenni, de egy Outlast-rajongónak ennek ellenére is inkább lesz idegesítő, mintsem valóban élvezetes.

És hogy ezek után kinek érdemes próbát tenni a The Inpatienttel? A kör eleve leszűkül a PS VR-tulajdonosokra, és ezen belül is azoknak érdemes beruházni rá, akik rajongtak az Until Dawnért, és nem problémáznak azon, ha a megszokottól jócskán eltérő megoldásokkal találkoznak. Kísérletező kedvű VR-osok egészen jól szórakozhatnak a programmal, hiszen hangulatot illetően kifejezetten erős a játék, a hanghatások és a direkt ijesztgetős megoldások kiválóan működnek, ugyanakkor az tényleg nem való mindenkinek, hogy a virtuális valóság használatával merüljön el a címadó páciens nem kicsit zavaros elméjében.



A szexi nővérke sztereotípia még egy elsötétített, pokoli elmegyógyintézetben is működik.

MINTHA ÚJ LENNE

SHADOW OF THE COLOSSUS

[ÍRTA BÖJTI] A 2016-os The Last Guardian tesztjénél már szóba került Ueda Fumito remeke, a 2005-ös Shadow of the Colossus, ami a PS2 technikailag kicsit visszamaradott, csiszolatlan ékkövévé vált, hatalmas szívvel és utánozhatatlan élménnyel. A minimális változtatásokat eszközölő, 2011-es PS3 remastert követően most itt a legenda PS4-es felújítása, ami viszont alaposan gatyába rázza ezt a klasszikust.

A Fumito vezette Team Icóról sok mindent el lehet mondani, de azt nem, hogy csak úgy ontja magából a játékokat. 2001-ben ugye megjelent az Ico, a csapat bemutatkozása, egy érzelmes és gyönyörű mese a fiúról, aki kézen fogva vezeti társát, a frissiben megismert, titokzatos lányt, miközben együtt küzdenek meg az ellenséges árnyéksereggel. Ezt a korai remeket aztán viszonylag hamar követte az ugyanerre a platformra kiadott Shadow, ezután azonban 11 esztendőt kellett várni a visszatérésre, a régóta tologatott Guardianre, amit immáron a genDESIGN égisze alatt teremtett meg alkotója. Jó munkához persze idő kell, szokták volt mondani, ami ebben az esetben teljesen helytálló.

ADATOK

KIADÓ
SIEE

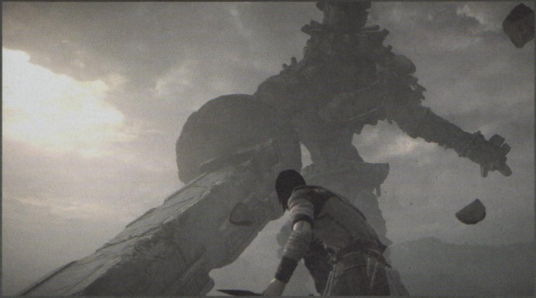
FEJLESZTŐ
Bluepoint Games

MŰFAJ
kaland, akció

INFO

MEGJELENÉS
2018.02.07.

ÁR
Store-ból letöltve 11 990 forint, de dobozosan is hasonló árban van.



Fumito művészeti alkotásként is jellemezhető videojátékai mind szívvel és lélekkel összerakott, valamilyen módon korszakalkotó kalandok, amiket jószerivel mutogatni kéne azoknak, akik szerint ez a szórakoztatási forma csak olcsó gyerekjáték. Más kérdés, hogy művészemberként és japánként (ha megfigyeled, arrafelé nem annyira a külsőségekre figyelnek, mint inkább a tartalomra) a Mester produkciói egy-egy szempontból megkérdőjelezhetőek. Az idejétmúlt irányítás rendre visszatérő probléma, sőt pont a Shadow of the Colossus volt az, ami pionírként, technikai csodaként túlszárnyalta a saját platformja képességeit. Ezáltal lett a gyönyörű, élvezetes és megindító mese a diavetítésszerű prezentáció áldozata, aminél nem is a játékmenet jelentette a kihívást, hanem az, hogy az ember szemei ne folyjanak ki. Kellett hát a remaster, mint egy falat kenyér...

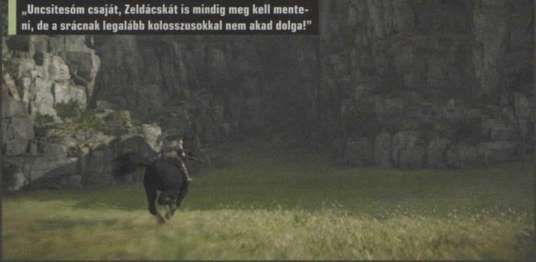
REMASTERED BY BLUEPOINT

A remaster, ami a PS3-as erejének hála már gond nélkül futott, kicsit pofásabb külsőt is kapott, noha az irányítás maradt a régi, ami némileg problémássá tette a kalandot. A felújításért egyébként az austini Bluepoint Games felelt, a csapat pedig leginkább mások játékainak restaurálásában van otthon. Lehetne mondani, hogy „persze, máshoz nem értenek", de a dolgukat jól végzik, erre már számtalan példa volt. Így a 2011-es The Ico & Shadow of the Colossus Collection is nagyszerűen működött, kihasználva a hardver képességeit, sok hibát javítva, aminek hála új erőre kapott az egyedi kaland.

A külső nézetes, nagyjából 6-10 órás kaland, avagy ízig-vérig mese, aminek elején magányos alak lovagol be egy ősi épület falai közé, ahol élettelen, női testet helyez le óvatosan az évszázadokat látott kövekre. Lassan kiderül, régi erők élnek még mindig a titokzatos helyen, amely a tiltott földre vezet, hol bálványok élő megtestesülései, igazi kolosszusok tanyáznak. Ahhoz, hogy a holtakat valaki visszahozhassa az élők közé, ezeket a lényeket kell elpusztítani, megszerezve erejüket. Szóval a fiú ismét hűséges lovára pattan, hogy megtalálja és legyőzze az egyébként barátságosan lézengő óriásokat, akiken minden esetben valahol ott van elrejtve a gyenge pontjuk a páncélzat vagy éppen a szőrzet alatt.

Ez a felfedezés és vadászat kettős adja meg a Shadow of the Colossus különlegességét. A hatalmas, szabadon bejárható területen bármerre közlekedhetsz, síkságokat, tavakat, sivatagokat, erdőket és hegyeket találhatsz, különleges kardod pedig fényével

„Uncsitesóm csaját, Zeldácskát is mindig meg kell menteni, de a srácnak legalább kolosszusokkal nem akad dolga!"



Balra a PS2-es, jobbra pedig a PS4-es, alapokról újraépített játék látható – a különbséget zongorázni lehetne, gyönyörű!

mutatja, hol lesz a következő áldozatod. Áldozat, igen, szó szerinti préda, elvégre a kolosszusok az esetek többségében nem támadnak, csak miután megsebezted őket, éppen ezért nehéz néha életüket venni, még úgy is, hogy tulajdonképpen tisztában vagy vele: nem létező, nem érző és lélegző lényekről van szó. A hatalmas monstrumok testébe ideig-óráig belekapaszkodhatsz (a kis templomoknál rejtőző gyíkok kristályfarkával növelheted a staminád, hogy minél tovább bírj megmaradni a felületeken), hogy azután megtaláld kékesen világító pontjukat/pontjaikat. Amikor pedig kardod belemar a húsba, mikor az élet utolsó szikrája is távozik a legyőzhetetlennek tűnő teremtményekből, akkor nemcsak a zene sír fel szívszorongató módon, hanem valahol mélyen te is. Mert ilyen csodálatos, hatalmas és örökkön örökké létezőnek tűnő létformáknak nem szabadna meghalniuk. Még videojátékban SEM. És ezennel elküldeném felfelé tartott középső ujjamat a bálnavadászoknak.

MÉG MINDIG ÁMULAT

A Bluepoint Games pedig, ahogyan azt tette 2011-ben, ismét remek munkát végzett. Sőt jelenleg a csapat fő műve a PS4-es SotC, ami mintha egy teljesen új játék volna. A grafikai elemeket ugyanis az alapoktól írta újra a stúdió, miközben értő kezek az irányítást is modernizálták. Ennek hála, hogy bár a játék maga egy az egyben ugyanaz, mint amit Fumito sok-sok éve megálmodott, illetve a zene és a hangok terén sem történt semmi reform, mégis olyan érzése támadhat a régi kalandot ismerőknek, mintha egy vadonatúj, 2018-as programmal ismerkednének. Mert bizony a nosztalgia és az emlék csal – a Shadow nem volt kifejezetten szép a maga idejében, csak a nyitott világhoz és méretekhez mérten festettek jól a kolosszusok. Ehhez képest most olyan a külcsín, mint az álom. Egyszerűen ámulatba ejtők az immáron teljes pompájukban megtekinthető helyszínek,

ÉRTÉKELÉS

A PS2 egyik nagyágyúja végre (közel) tökéletes formában, az alapoktól újraírva, bámulatos külsővel. Régi exkluzív, ami ma is ugyanúgy gépeket adhat el, kifejezetten baráti áron.

TÁLALÁS:	95%
TARTALOM:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	95%

PRO

Nagy és szabadon bejárható terület, 16 egyedi kolosszus, amikkel valóban meg kell küzdeni, illetve a felfedezés érzése. Na és persze a zene, ami egész egyszerűen fantasztikus.

KONTRA

Ma már nem formabontó, az irányítás néha a változtatások ellenére is megmakacsolja magát.

90%

a szálanként kidolgozott növényzettel, a szélben repkedő homokszemekkel, az élő környezettel, amit a legtöbb mai játék is megirigyelhetne. Egymás mellé állítva a régi verziót és az újat, olyan szembetűnő a különbség, amilyenre ritkán van példa, vagy talán még nem is volt – szigorúan a felújításoknál maradva. Tényleg le a kalappal.

Innentől pedig marad az átélhető élmény, a grandiózus elmesélés, ami viszont a régi. Egyfajta körforgás ez, amelynek során a keresőfény segítségével megtalálod a kolosszust; rájössz, hogyan lehet megmászni az elsőre elérhetetlen lényt;

táplálkozik. A játék maga a felfedezés és a harc, a problémamegoldás, leginkább pedig a kettősség. Az a különleges szorítás a gyomrod és szíved tájékán, amikor nekiállsz felkutatni következő áldozatod, és előre tudod, sebesülései nemcsak neki fognak fájni, hanem neked is. Részben morális gondolatok videojátékba kódolása, amik egyfelől a szeretet erejét mutatják, miszerint bármire képes vagy azokért, akik igazán fontosak számodra, másfelől pedig az önzést, elvégre ősi lényeket tüntetsz el a föld színéről percek alatt, csak mert érdekeid úgy kívánják. Őket pedig onnantól senki nem hozza vissza.

Csodálatos játék, ami sok év után is épp oly varázslatos, mint a PS2-es korszakban. Ezt mindenkinek ki kellene próbálnia!

megkeresed a gyenge pontját; megpróbálod megtartani magad a testen; dolgod végeztével a központi épületben ébredsz, megszerezve a titánban szunnyadó erőt. Hogy közben mi minden történik még, az persze változó. A lények megpróbálnak levetni magukról, a vízbe vagy a levegőbe menekülnek (van íjad is), elektromossággal és méreggel védekeznek, vagy egyszerűen megpróbálnak eltaposni. A kihívás megvan, bár normál fokozaton nem szívatós, meg egyébként is inkább az élmény a lényeg a varázslatos zenékkel, amik a kolosszusok megpillantásakor csendülnek fel, vagy akkor, mikor a hátukba kapaszkodsz.

AZ ÚJ GENERÁCIÓNAK

Aki ismeri az eredeti csapat munkásságát, jól tudja, hogy a történet nem párbeszédekkel tele, direkt módon teljesedik ki, inkább érzésekből és kulcsmomentumokból

Sokat lehetne beszélni a játékról és a történetről. Mert újító, úttörő volt a maga idejében. Hogy manapság már sokszor lehet hatalmas lényeket megmászni, az nem a Shadow of the Colossus hibája, hiszen elsők között hozta ezt a lehetőséget. Ráadásul hangulata még ma is rendkívül erős, ahogy zenéit is öröm hallgatni, miközben a látványvilága valóban mai minőségben pompázik. A főhőst és lovát néha meg kell regulázni, de általában már az irányítással sincs gond. És ezért nagyszerű ez a remake, ez az alapoktól újraírt verzió – mert az újabb generációkkal is megoszthatja mindazt, amit régen hatalmasakat nyelve, borzongva éltek át mindazok, akik ott ültek a PS2 vagy PS3 előtt. Prón ráadásul 60 fps mellett (4K-nál csak 30). Tényleg érdemes nekiesni, akár játszottál vele korábban, akár nem.

MOST MÁR TELJES A LEGÚJABB GRAN TURISMO

[ÍRTA CHOCHO]

GRAN TURISMO SPORT: GT LEAGUE

A 2017/11-es PC Guruban kőkemény 65%-kal „jutalmaztam” a Polyphony Digital legújabb munkáját, a magára sok-sok évet váratő, első PlayStation 4-es (és prós) Gran Turismót. A Sport alcímű rész sajnos csak halovány árnyéka volt a sorozatnak, az elmúlt hónapok során azonban sikerült kipofozni, úgyhogy érdemes újabb pillantást vetni rá – vagy ha eddig még nem vettétek volna meg, akkor beszerezni!

Finoman szólva sem voltam elragadtatva a Gran Turismo Sport kevés lehetőségétől. A játék szinte kizárólag az online versenyzésre összpontosított, a sorozat egykor fő komponensének számító karriermódot nem is szerepeltették a fejlesztők. A GT Sport persze ennek ellenére jó szimulátor lett, de csak abban az esetben volt őszintén ajánlható, ha valaki nem csupán szórakozni szeretett volna a programmal, hanem mondjuk esportolói karrierről álmodott.

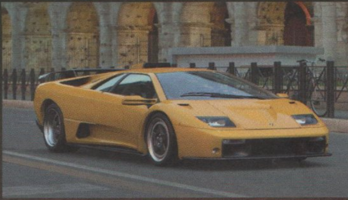
A Gran Turismo Sport az elmúlt hónapok fejlesztéseinek hála sokkal jobb lett, mint a megjelenésekor, a Nirvana azonban még nagyon messze van.

A Sport játékmód, amely után a program a címét is kapta, nem kevesebbet ígért, mint hogy a legjobbak egy világszínvonalú bajnokságon csapnak össze, a győztest pedig az FIA tünteti ki, pont, mint a valódi pilótákat szokás.

Ez egyébként remekül halad: novemberben indult a két ágra bontott tesztbajnokság, az eredmények pedig pozitívak, szóval az idei kupa már nemcsak, hogy élesben megy majd, de komoly díjazás is várható – úgy legyen! Év végén azonban nem csak az esport rajongói örülhettek, a Polyphony ugyanis rajongói nyomásra kiadott egy patchet, ami az úgynevezett GT Sport League játékmódot tartalmazta – ez lett a hőn áhított karriermód! Vagy valami olyasmi.

CSEBERBŐL LIGÁBA

Ez a cikk nem egy teszt, inkább amolyan update, mert ahogy a játékokat, úgy a cikkeket is érdemes néha utólag frissíteni. Szóval az a 65% nyugodtan feljebb csúszhat 10%-kal, a mostani ítélet egy már majdnem kerek 75%. Ennek oka, hogy bár a League tényleg megérkezett, sőt új pályákat és autókat is kaptunk, azért ez még messze nem egy teljes értékű karrier, olyan nem is várható. A GT Sport League tulajdonképpen a már alapjáraton elérhető szóló versenyeket önti ízlésesebb menübe: a játékos ligáról-ligára lép, mindegyik keretében több versenyen is részt vesz, jutalmul azonban nem pénzt, autót vagy alkatrészeket kap, hanem a profiljának fejlesztéséhez szükséges tapasztalati pontot és megtett távolságot. A játékmenet tehát nem változott, mindössze felosztották a külön-külön indítható futamokat egy 15 sorozatra bontott, 45 versenyes naptárra. A decemberi start óta persze tovább bővült a játék, lapzártánkig legutóbb január 26-án érkezett négy új event és tíz autó, amiket összesen tíz útvonallal is megtámogattak a fejlesztők – márciusig egyébként összesen 50 új autó érkezik, ezzel 230-ra emelve a megjelenéskori 180-as járműszámot. Ezen felül kaptunk új vezérlési beállításokat, finomították az egyébként is pazar fizikai rutint, és javították az MI-t is. Utóbbira mondjuk ráfér még a polír, mert ahogy a régi Gran Turismókban, úgy a Sportban sem jár az élen. Nyomja a gázt, mintha nem lenne holnap, de valódi taktikázásra képtelen – „forzás” reflexekkel nem okozhat túl sok nehézséget egy gépi ellenfél sem.



És hogy ez elegendő-e ahhoz, hogy négy hónappal a premier után ajánlott vétellé váljon a Sport azoknak is, akiket az online komponens nem vonz annyira? Nos, részben igen: bár a játékosok karrierben nyújtott teljesítménye mondhatni nincs hatással a fejlődésre, elvégre a belépésért „sorsolt" kocsik és a távolsági mérföldkövek rendszere megmaradt, a klasszikus „gétés" reflexek egész jól működnek a játékban. A ligák és eventek szépen kidolgozott menüelemeket kaptak, így teljesen olyan érzésünk van, mint a korábbi GT-részek pörgetése során. Sőt, a puritán jelleg még hat is a sorozatnak: egyszerűsége és letisztultsága folytán a Sport nem tűnik olyan archaikusnak, mint a Gran Turismo 6 annak idején.

A folyamatosan bővülő League ráadásul elég hosszú, napokat lehet eltölteni előtte, elvégre minden versenyt aranyra akar teljesíteni az ember, még ha nincs is tétje a dolognak, és hát az újabb és újabb autókat is ki kell próbálni, ha már megkaptuk őket, ugye. A jövő pedig biztosítva van, legközelebb az időjárás kap egy komolyabb frissítést – Jamaucsi Kazunori vezető fejlesztő szerint a játék fizikája már kezeli a nedves felszíneket, a szelet, a havat, szóval tessék figyelni a letöltéseket a PS4-en!

GRAN TURISMO 7?

Persze mielőtt mindenki örömtáncot lejtene, fontos hangsúlyozni, hogy a Polyphony Digitalnak esze ágában sincsen átállni a szóló tartalomra. Rendben, figyeltek a rajongók zúgolódására, és az ilyen szokásos sallangokon túl (elnézéskérés, ígérgetés) tettek is lépéseket a játékosok megnyugtatása érdekében, a célkitűzés viszont változatlan maradt. Jamaucsiék célja egy minden szempontból komolyan vehető esport megalapítása, amely a már bejáratott címek mellett előzve próbál felkapaszkodni a trónra – ráadásul konzolon. A „nagy" esportos közösségek még nem veszik komolyan a GT Sportot, sokat nem is beszélnek róla, sőt, a magam részéről meg vagyok róla győződve, hogy el sem jut az átlag streamnézőig. Ugyanakkor Jamaucsiék nem véletlenül vannak ott, ahol: az ő céljuk a nagy támogatók bevonása, mint amilyen az FIA, vagy akár a NOB lehet, de utóbbi még a jövő zenéje. Szóval ha valaki teljesen új Gran Turismo élményre vágyik, amit ezúttal a PS4-hez igazítottak, és ennek megfelelően tízezer autó és egymillió pálya van benne, nos, jobban teszi, ha vár még pár évet, a Sport ugyanis nem a Gran Turismo 7 – az majd később érkezik, igaz, ígéret sincs rá, hogy mikor, mindössze Jamaucsi félmosolya, aki néha azért el-elejt egy-egy megjegyzést. Csak hogy legyen min csámcsognia a rajongóknak.

Addig is marad az online körözgetés és az alibi karrier, na meg az update-ek böngészése, hátha a legfrissebb patch-ben végre benne van a kedvenc benzinzabálónk. Amennyiben pedig nagyon maga alá temet a keserű nosztalgia, még mindig elővehetjük az öregecske PS3-at, vele pedig a sok évnyi munka után is félkészen kiadott Gran Turismo 5-öt vagy az annak foltozott változataként is emlegetett GT6-ot, hogy rájöjjünk, régen messze nem volt jobb az élet. Sőt, ma már multizni sem tudunk velük, ahhoz ugyanis kellenének a nemrég leállított szerverek... G

„WE ARE THE CHAMPIONS"

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD – EXPANSION PASS –

[ÍRTA WILSON] **Minden idők egyik legjobb játékát felülmúlni nem lesz egyszerű, de az Expansion Pass alapján folytatni se. Több hónap várakozás után decemberre megjelent mindkét kiegészítő, és a Nintendo nem egészen azt pakolta a csomagba, amit sokan az alapjátékot követően vártak volna.**

Minden második Switch mellé Zelda – nem mi mondjuk, hanem a számok, hiszen az elmúlt év végére már 10 millió Switch talált gazdára, a The Legend of Zelda: Breath of the Wild pedig ezen vásárlók körének felénél landolt, 5 millió embernek mutatva meg, milyen az újgenerációs akciókalandjáték. Akik olvasták a PC Guru tavaly tavaszi tesztjét, már tudják: a BoTW túlzás nélkül minden idők legjobb Zelda-, és minden idők egyik legjobb játéka, amiért megéri komplett gépet venni, és ami még a végigjátszást követően is tartogat meglepetéseket. Tudja ezt a Nintendo is, hiszen a szezonbérletek és a letölthető tartalmak világától sokáig ódzkodó, azóta viszont ezen eszközöket is használó játékgyár pontosan azt a közönséget célozta meg a bővítményeivel, akik az utolsó cseppet is ki akarják sajtolni Hyrule világából, és az ott rejtőző titkokból. És ezért olyan sokat nem is kell fizetni, legalábbis pénzben, hiszen az Expansion Pass az idő terén sokkal többet kér – és bizony ezt nem mindig hálálja meg...

AZ ELSŐ FELVONÁS

A 20 euróért kínált Expansion Pass két jól elkülöníthető részből áll. Az első még a 2017-es év első felében jelent meg, és történetet nem tartalmaz, ellenben számos, sokak számára az alapjátékból hiányzó funkciót igen. Ilyen a Hero's Path mód, amely az elmúlt 200 játékóra során tett lépéseket mutatja meg a térképen, méghozzá teljes egészében. Miért hasznos ez? Egyrészt remek nosztalgiafaktor, végigvezet a teljes kalandon, másrészt a kimaxoláshoz nyújt elengedhetetlenül fontos segítséget, mert így azonnal látható, hogy a térképnek mely része felfedezetlen még, így sokkal könnyebb olyan helyeken újabb Shrine-ok vagy Korokok után nézni, ahová korábban nem sikerült eljutni. Ennek remek kiegészítője a Korok maszk, amely rezeg, ha a közelben egy Korok található. Mivel a világban összesen 900-at kellene megtalálni – és ezen múlik a karakterfejlesztés is – mondani sem kell, hogy mennyire hasznos dologról van szó. Pontosan ugyanez mondható el arról a medálról is, amit lerakva mozgó teleport pont hozható létre. Egyszerre csak egy lehet aktív, de ez is elég ahhoz, hogy rengeteg felesleges gyaloglást spóroljunk meg.

Persze sétálni így is nagyon sokat kell, főleg egy teljesen új játékot kezdve a Hero's Path módban, amely komolyan megemeli a nehézségi szintet. Az ellenfelek életereje visszatöltődik (ráadásul a szintjük is megnő), és a fegyverek sem sebeznek annyit, mint korábban. Az Expansion Pass 1 legkomolyabb újítása viszont nem ez, hanem az úgynevezett Trial of the Sword. Ez egy körülbelül 45 szobából álló kihíváscsomag, ahol gonoszabbnál gonoszabb feltételeknek megfelelve kell egy hullámnyi ellenfelet legyűrni, egy újabb puzzle-t megoldani. Ha mindez sikerül, a Master Sword ereje drasztikusan megnő – a csavar az, hogy a félszáz kihívás három szakaszra van bontva, és csak az egyes szakaszok végén lehet menteni. Azaz ha Link elhalálozna, az egész szakaszt a legelejétől kell újrakezdeni.

A MÁSODIK ETAP

A kiegészítő első fele láthatóan a komoly kihívást keresőknek szól – és aki azt hitte az első trailer alapján, hogy a második már a sztorinak adja át a főszerepet, nos, sajnos csalódni fog, a Champion's Ballad néven futó ráadás ugyanis rettentő keveset hajlandó hozzáadni a történethez, annak ellenére, hogy beharangozójában azt ígérte: megmutatja, miként szegődött Zelda mellé a Hyrule megmentésére vállalkozó négy bajnok. És bár ez itt-ott meg is valósul, de a nettó 15 percnyi átvezető videón túl többet nem kapunk.

Mit tartalmaz akkor a ballada? 16 új Shrine-t, és a négy Divine Beast csata újrakevert változatát, pár új dungeonnel megszórva. Ezért ráadásul komolyan meg is kell dolgozni, a bővítmény elején Link élete egy fél szívre redukálódik, és egyetlen ütéstől is elpatkol – cserébe újdonsült fegyvere egy csapással el tud intézni bárkit. Ez viszont csak az első kihívás, a későbbiek során szövevényes Shrine-ok, további feladatok, váratlan bossharcok nehezítik a továbbjutást, amit csak nagyon ritkán tör meg néhány kisebb kincskeresés, pár újabb, szokványosnak nehezen nevezhető kosztüm, illetve egy totálisan unortodox fődíj. Ha ugyanis sikerül a ballada végére érni, Link lovát egy motorra cserélheti, melynek hátán hajmeresztő sebességgel lehet bejárni a hatalmas világot.

BÚS BALLADA

Méltó lezárása-e ez a balladának? Erre nehéz egyöntetűen pozitív választ adni: a BoTW története egy remekül kidolgozott, kerek egész volt, amit folytatni ugyan nehezen lehetett volna, viszont előzményeit elmesélni akár egy komplett játékban is lehetne. A kiegészítőben nem sikerült, a sztori kimaradt, cserébe viszont jöttek újabb kihívások, újabb felejthetetlen kalandok, és olyan eszközök, melyekkel végre Hyrule egésze felfedezhető; és egy ilyen varázslatos világ esetében talán ez is elég lesz.

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **Nintendo**

ÉRTÉKELÉS

A Breath of the Wild nem egy hagyományos Zelda-epizód volt, és az Expansion Pass sem egy hagyományos kiegészítő: azoknak szól, akik a maximumot akarják kihozni a BotW világából, és akik a legkeményebb kihívásokra vágynak. Sztorit viszont kár lenne keresni.

TÁLALÁS:	85%
TARTALOM:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

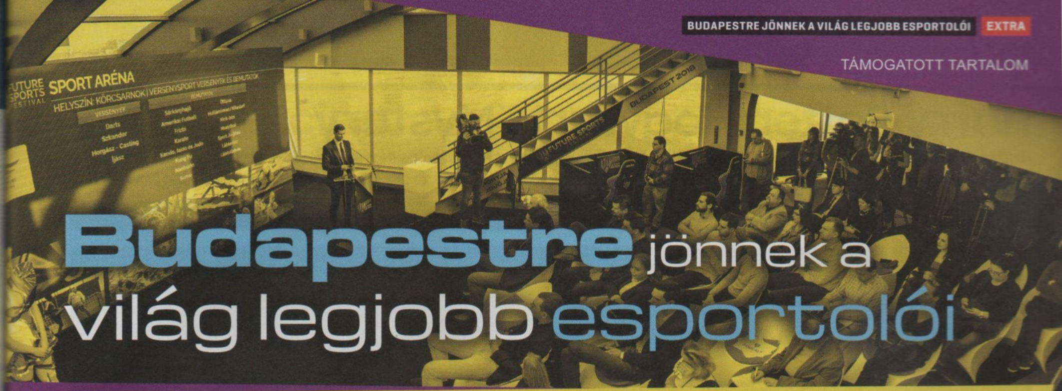
A kimaxolást segítő fantasztikus funkciók, egyedi és ötletes kihívások.

KONTRA

Alig negyedórányi sztori, újrahasznosított bossok.

80%

Sztori nincs, hősünk viszont esernyővel püföli az ellenséget. Micsoda kort élünk, kérem, a Nintendo DLC-t ad ki, ráadásul ilyet.



Budapestre jönnek a világ legjobb esportolói

A régió és a világ legjobb játékosai csapnak össze Budapesten, egy háromnapos fesztivál keretein belül.

Március 23. és 25. között, Budapesten, a BOK Csarnokban rendezik a V4 Future Sports Festivalt, ahol három napon keresztül a hagyományos, valamint az elektronikus sportok kerülnek a főszerepbe! Közép-Európa legnagyobb díjazású esport rendezvényén 1 millió eurót, átszámítva több mint 300 millió Forintot osztanak ki négy különböző esportban – League of Legends-ben, CS:GO-ban, FIFA18-ban és Clash Royale-ban.

HÁROM NAPON KERESZTÜL SPORT ÉS ESPORT

Pénteken és vasárnap a CS:GO-é a főszerep, a tét pedig nem kevesebb, mint félmillió euró! Ha inkább League of Legends rajongó vagy, akkor viszont a szombat a te napod, itt 300.000 eurót osztanak ki a 4 legjobb csapat között. A virtuális foci szerelmesei két napon keresztül, pénteken és szombaton követhetik a régió legjobb FIFA játékosainak küzdelmeit, ráadásul a V4 két legjobbja egyből kvalifikálja magát a FIFA világbajnokság 64 legjobb játékosa közé a 100.000 eurós összdíjazás mellett! A mobiljátékok és a Clash Royale szerelmesei pedig vasárnap találják majd meg a számításaikat, az elképesztő színpadi látványkép mellett pedig a négy ország nyolc legjobb játékosa egy egész napon keresztül meccsel majd egymással a dobogó legfelső fokáért és a szintén 100.000 eurós nyereményért.

VILÁGSZTÁROK KARNYÚJTÁSNYIRA

A négy játékban nyílt selejtezők zajlanak a 4 országban, melyeknek a végén a legjobbak egy gigászi csatában, több ezer ember előtt lépnek majd színpadra, hogy kiderüljön, kik a legjobbak Lengyelországban, Szlovákiában, Csehországban és Magyarországon. CS:GO-ban ezen felül 4 meghívott világsztár csapat is képviselteti magát, így a látogatók személyesen is láthatják majd a Virtus.pro, a Mousesports, a HellRaisers és a friss Major ezüstérmes FaZe Clan játékosait, kérhetnek tőlük aláírást vagy csinálhatnak velük közös képet.

NEM CSAK ESPORT: SPORTOK, COSPLAY VERSENY, FOODTRUCK SHOW, KONCERT

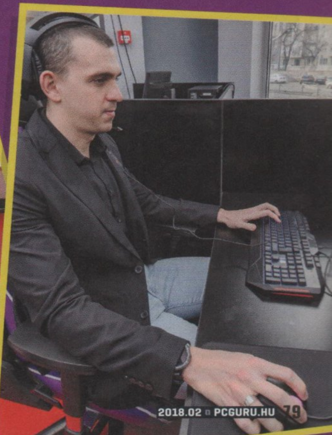
Ha pedig már elfáradtál a sok esportban és felfrissítenéd magad, nincs más dolgod, csak átmenni a Körcsarnokba, ahol számos sportágban kipróbálhatod majd magad. Ismerd meg az amerikai focit, a Kung Fut, a Kick Boxot vagy a lábtoll-labdát! Ha pedig menet közben megéheztél, akkor egyél egy jót valamelyik foodtruckban, nézd meg a régió legjobb cosplay jelmezeit vagy hallgasd meg a gamerek kedvenc DJ-it a nagydöntők előtt!

FIZETNED SE KELL, HOGY OTT LEHESS

Bizony, a rendezvényre való belépés teljesen díjmentes, csak annyi a feladatod, hogy regisztrálj adataid megadásával a **https://v4futuresports.eu/registration** oldalon. Miután regisztráltál, kapsz egy visszaigazoló emailt, de ez még **nem** garantálja, hogy ott leszel, a rendezvény előtt néhány nappal kapsz egy újabb emailt, amellyel véglegesítheted a részvételedet. Ezt követően kapsz egy jegyet, amit csak ki kell nyomtatnod vagy letöltened a telefonodra és magaddal hoznod, ezzel tudsz majd belépni. Természetesen a helyszínen is lesz lehetőség regisztrálni, de fontos: csak 14 éven felüliek vehetnek részt a V4 Future Sports Festivalon.

NE MARADJ LE SEMMIRŐL

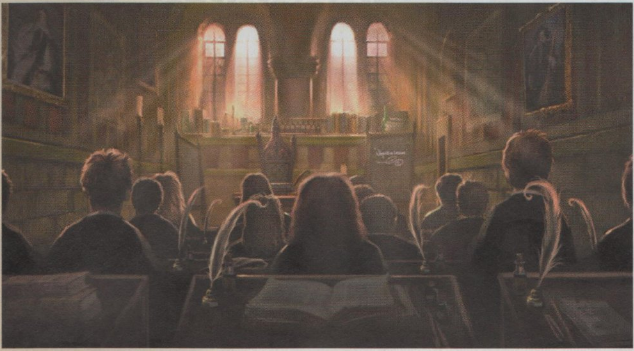
A V4 Future Sports Festival minden esport versenyéről lesz élő közvetítés, így online is lehet majd követni a legjobbak összecsapásait, hogy biztosan ne maradj le semmiről. Ezen felül, ha naprakészek szeretnétek lenni, akkor minden infót megtaláltok a rendezvény Facebook oldalán **(https://www.facebook.com/v4futuresports/).** Szóval ne feledjétek: március 23-25., Budapest, BOK-Csarnok, V4! *(x)*

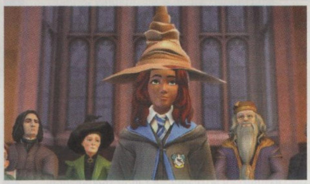


Harry Potter: Hogwarts Mystery

[ÍRTA **BRYCE, CHOCHO**] **Mindig is bántad, hogy hiába múltál el 11 éves, nem nyertél felvételt a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolába? A szomorkodással töltött éveknek ezúttal vége, elég egy okostelefon, és te is a mágikus iskolapadban találhatod magad!**

Kiadó: Portkey Games ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2A50YkY ■ **Megjelenés:** 2018 eleje ■ **Ár:** ingyenes





Noha a Harry Potter-láz az új mozifilmeknek köszönhetően ismét tombol, a játékfejlesztők valahogy nem mernek fejest ugrani az angol írónő, J.K. Rowling varázsvilágába. Pedig mennyi lehetőség volna egy olyan open world RPG-ben, ahol a Roxfort egy diákját alakítva kell megállítanunk a mindig visszatérni akaró Gonoszt, vagy akár aurorként szállhatunk szembe a halálfalókkal és egyéb rosszarcú boszorkányokkal és varázslókkal! Hogy valaha készül-e újabb nagyköltségvetésű játék Harry Potter témában, még a jövő zenéje (szerintem egyébként igen), de addig is itt van nekünk a bemelegítésként is felfogható Hogwarts Mystery, amely ingyenes mobiljáték lévén tényleg mindenhová eljuthat.

A feltételes mód itt többszörösen indokolt, elvégre a játék hivatalosan még nem jelent meg: a 2018 tavaszi premier odébb van, a bétatesztelés azonban még tart, a Guru csapata pedig volt olyan szerencsés, hogy idő előtt kipróbálja az Androidra és iOS-re egyaránt érkező alkalmazást – legalábbis addig, míg ki nem tiltottak bennünket, amiért trükköztünk az egyébként csak ázsiai régióra korlátozó teszttel. Akárhogy is, betekintettünk a függöny mögé, és tetszett, amit láttunk, még ha a Lumos varázsige csak a lehetőségek egy egész kis szeletét világította meg.

A játékban egy roxfortos gólyát alakítunk, akivel az Abszolúton zsákoljuk be első pálcánkat, majd azonnal az iskola Nagy termében találjuk magunkat, a Teszlek Süveggel a fejünkön. Ezúttal persze nem kell a néha kissé morcos fejfedő döntésére hagyatkoznunk, helyette magunk választhatjuk ki, melyik házba is szeretnénk tartozni. A rajongók persze kívülről fújják majd, melyik ház miféle diákokat fogad be szívesen, de aki esetleg még sosem járt a varázsvilágban, az a bátrakat és „jó fejeket" tömörítő Griffendél, a kissé nyers és ravasz kölyköket magába foglaló Mardekár, a bölcseket favorizáló Hollóhát, és a „balfácánoknak" megmaradó Hugrabug között választhat – ez nemcsak az iskolai talárunk színét és a lakhelyünket határozza meg, de a játékostársainkat is szűri, illetve az NPC-kre is hatással van.

Miután beiratkoztunk, jönnek a szokásos roxforti napok, azaz iskolába járunk, varázslatokat tanulunk, és közben egy nagyobb sztorit próbálunk felderíteni (Tonks iskolai éveiben járunk, azaz Harry szüleinek halála és Voldemort eltűnése idején), ami a béta alatt még nem volt kibontható.

A játékmenet persze nem lép ki a szokásos mobiljátékos keretekből. A Hogwarts Mysteryben az energia a cselekvés kulcsa: minden energiapontokba kerül, ezeket pedig vagy megvásároljuk valós pénzért (mikrotranzakciók, nyilván), vagy kivárjuk, hogy termelődjenek – 1 energiapont 5 perc valós idő. És hogy mit lehet „csinálni" a pontokért cserébe? Nos, nyilván tanulni, vagy részt venni az iskolai élet egyéb területein, melyek folyamatosan bővülnek a béta alatt. Mi még csak a suliban tudtunk lebzselni, bejártunk az órákra, és folyamatosan tapogattuk az arra alkalmas felületeket, ikonokat – ezek lehetnek tanárok, mi magunk, könyvek, bármi. Minél több ilyen tapipontot fedezünk fel és aknázunk ki, annál több csillagot kapunk, ezekkel pedig előrébb lehet lendíteni a sztorit. Nem túl bonyolult koncepció, valljuk be, ráadásul gólyánkat közvetlenül nem tudjuk irányítani, csak beléphetünk a már elérhető helyekre. A jövőben persze finomodni fog a játék: az órák például nemcsak a csillagokra lesznek hatással, hanem arra a három mutatóra is, amelyek ezen felül döntési helyzetekkel és szociális interakciókkal is növelhetők. Ja és persze lesz PVP és PVE, mert varázspárbaj nélkül nincs suli.

Mindehhez aranyos, rajzfilmszerű látványvilág társul, amely egyébként nem a regényeket, hanem a Warner-féle filmeket veszi alapul, így aki látta azokat, fel fogja ismerni az összes fontos karaktert és helyszínt. A Harry Potter: Hogwarts Mystery egy kellemes mobilos címnek tűnik, ami a free-to-play rendszer miatt egész napra szépen elosztható játékidővel kecsegtet. Nekünk tetszett a program, várjuk a hivatalos megjelenést – ha már az a fránya bagoly nem jött el, ugye...

Blocky Racing

[ÍRTA CHOCHO] A Mario Kart és a LEGO Racers szerelemgyereke, ami a távoli ősöktől egy kis RC-t is örökölt – így írható le legjobban a Blocky Racing című mobilos őrület, aminél kevés addiktívabb telefonos játék tölthető le.

Kiadó: Nexx Studio ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2rVn2j0 ■ **Ár:** ingyenes

Az elsősorban konzolokon népszerű karting stílus tulajdonképpen évtizedek óta változatlan elemekből építkezik. Adott egy halom cuki kis jármű, néhány még azoknál is cukibb sofőr, eszelős, a józan észt és a fizikát meghazudtoló pályák, valamint power upok, amelyekkel bőszen szívathatjuk a konkurens versenyzőket – akik az esetek többségében barátaink, családtagjaink. És akik egy életre meggyűlölhetnek bennünket, már ha az adott játék van annyira szívatós, hogy akár az utolsó kör vége előtt is fordulhat a kocka.

PC-n ez a stílus annyira nem ismert, ott inkább az RC, azaz távirányítós autókat, vagy azokra emlékeztető kis járműveket szerepeltető programok népszerűek – Death Rally, hogy csak egy kedvelt (és a PC Guruban teljes játékként is szerepeltetett) példát említsek. Az RC-játékok fontos eleme az izometrikus nézet, avagy a kamera madártávlatból követi az eseményeket, a játékosok pedig mindig csak a pálya egy kis részét látják be, komoly teret hagyva így az improvizációnak. Noha az RC és a karting nem állnak egymástól olyan távol, ritkán látjuk, hogy találkozzon a kettő – épp ezért érdekes játék a Blocky Racing, mert ez bizony a műfajok tökéletes házassága, mobilon.

A játékmenet egyszerű, mint a reggeli pofon: megvesszük első kis kartunkat, majd indulunk versenyezni – minden eredményért pontokat kapunk, amiket újabb kis járművekre vagy azok fejlesztésére költhetünk. Igen ám, de a futamokat bonyolítja, hogy a gépeink kis kockákból állnak (innen a legós örökség). Minden egyes ütközéssel kevesebb és kevesebb kocka marad alattunk, ha pedig teljesen lemorzsolódik a verda, meg kell várni, míg összeáll, ezzel pedig súlyos másodperceket veszítünk. Eközben az ellenfelek is igyekeznek fellökni bennünket, a power uppokkal pedig könnyen tönkre tehetik a napunkat. A pályák emellett teljesen eszelősek, tele vannak elágazásokkal, ugratókkal, gyorsító és gyógyító platformokkal, azaz minden adott a vaduláshoz. A Blocky Racing egy vicces, határozottan szórakoztató játék, ami ráadásul ingyenes. Bár van lehetőség a pénzköltésre, nem emiatt fogunk morogni, hanem a játék viszonylagos rövidsége miatt – de hát ha az MI ellen már unjuk a köröket, mindig mehetünk párat a barátainkkal is. Már amíg vannak, ugye.

90%

MOBILHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

KÖZELEG A SAMSUNG GALAXY S9

Január második felében jelentette be a Samsung, hogy február 25-én leplezik le hivatalosan a Galaxy S9-et, melynek fő fejlesztéseként a kamerát sejtette a cég hivatalos meghívójának szövege („a kamera újragondolva"). A telefonról persze több kép kiszivárgott már, ezek alapján hasonlóan néz majd ki, mint a rovathoz használt S8, csak épp a hátsó ujjlenyomatolvasó a főkamera alá kerül, kicsit kényelmesebbé téve így a készülék használatát. A telefon ezek szerint már kora tavasszal megjelenhet.

ZSEBÜNKBEN A FINAL FANTASY XV!

Magazinunk megjelenése után egy nappal, február 9-én válik elérhetővé a Square Enix kissé megcsúszott mobiljátéka, a Final Fantasy XV: Pocket Edition. A cím nem hazudik, ez kérem egy teljesértékű FF XV, csak épp cuki, meseszerű grafikával, ami minden bizonnyal durva kontrasztban áll a játék történetének nem épp vidám lezárásával. Szó mi szó, komoly munka lehetett tető alá hozni a programot, a márciusi Guruban természetesen mi is tesztelni fogjuk ezt a nem mindennapi mobilcímet.

JÖN EGY ÚJABB STAR WARS SHOOTER

A Star Wars Battlefront II kapott tőlünk rendesen, így kissé szkeptikusak vagyunk a hír hallatán, miszerint az EA még idén nyáron elérhetővé teszi mobilos SW lövöldéjét a mi régiónkban is. A Star Wars: Rivals egy kifejezetten látványos telefonos shooter, tele minden földi mikrotranzakcióval – iOS-re és Androidra is kiadják, sőt a két változat cross-platform működik majd, azaz a Samsungunkkal a kezünkben az iPhone-os haverokkal is összefuthatunk a szervereken. Egyébként már elő lehet regisztrálni.

Mo-cap

és ami mögötte van

[ÍRTA DREAMER]

Sportolóból zenész, zenészből roadie, roadie-ból színész – röviden így foglalhatnánk össze Lane Compton eddigi karrierjét. A coloradói születésű fiatalember mérnökcsaládból származik, ahelyett azonban, hogy folytatta volna a hagyományt, egy napon fogta magát, meglovasította a húga autóját, és Los Angeles felé vette az irányt – most pedig a PC Gurunak mesél arról, milyen színészként belekeveredni a játékfejlesztésbe.

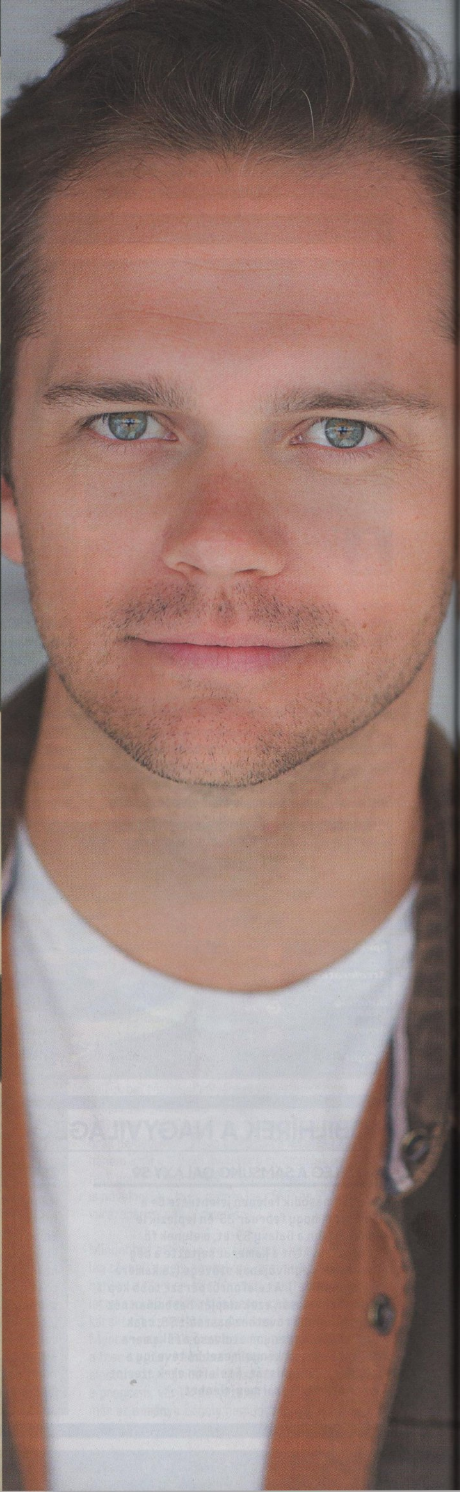
Mielőtt beszélgetni kezdtünk volna, Lane rögvest nekem szegezett egy kérdést: „Miért éppen én? Miért velem szerettél volna interjút készíteni?" Elsőre azt gondolhatná a kedves olvasó, hogy teljesen jogos Lane hozzáállása, hiszen ki ez a látszólag ismeretlen nevű ember, miért érdekelhet engem vagy bárki mást egy színész életútja, és miként kerül ez a cikk PC Guru hasábjaira? Nos, a válasz megértéséhez vissza kell tekernünk az idő kerekét 2016-ra, vagy egyszerűen csak leporolnunk a Steam-könyvtárunkban bujkáló Mafia 3-at. Lane ugyanis kulcsszereplője volt a sorozat harmadik részének, ő keltette életre John Donovant, a főszereplő CIA-s barátját, aki azóta a rajongók egyik kedvencévé vált.

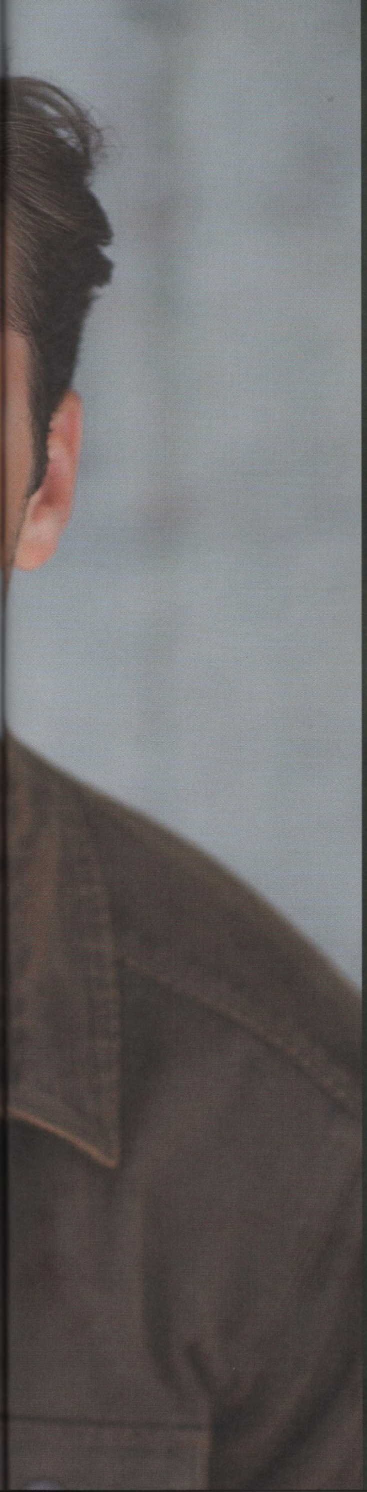
„Volt egy szabályunk: ami vicces, az maradhat."

ÚTTALAN UTAKON

A Mafia 3-hoz vezető út azonban közel sem volt zökkenőmentes. Amikor a pályaválasztásról esett szó, eredeti terveit nézve Lane nem a színészkedés felé kacsingatott. Coloradói gyerekként a fiatalsága javarészét Green Mountainben, a hegyek között töltötte, ahol egy, az építészmérnök szülei által tervezett házban, a külvilágtól elzártan éltek. „A játékautómat két kő vagy párna közé szorítva sokszor játszottam „elakadósat", mert Anyuval rengeteg időt töltöttünk a hegyi úton a vontatókocsira várva" – magyarázta nevetve. A magaslati utak kalandos történései mellett legtöbb idejét a szabadban töltötte, és ez akkor sem változott miután az iskola közeledtével leköltöztek a külvárosba. A mozgás szerves részét képezte a mindennapjainak, amit a tanulmányai során is hasznosított: a futballpályán és az úszómedencében egyaránt otthon érezte magát, de az élet más területein is jeleskedett. Jazz együttesben játszott, énekkarban énekelt, és társaival közösen Monty Python skiccekhez hasonló stílusban vezényelték le az iskolai Ki Mit Tud?-okat. „Mi nem a Szent Grált, hanem a tehetséget kerestük" - magyarázta.

A fiatal Lane egy időre hátat fordított a színészetnek, helyette atletizált, sőt egy rockzenekar roadie-jaként is dolgozott. A középiskola után New Yorkban kezdett színművészetet tanulni. Ekkor érkezett el életében az a heuréka pillanat, amikor biztos lett abban, hogy megtalálta önmagát. „Pont olyan volt, mint régen a meccsnapok, tudod, ahogy felkészülsz az alkalomra, de azelőtt sose találtam meg a megfelelő irányvonalat, ami kielégítette volna a sóvárgásomat. És örülök, hogy ez bejött, mert nincsen második tervem" – mondta. A New York-i Filmakadémia után a kanadai Brit Columbiában, új helyszínénen vágott neki színi tanulmányainak, ezúttal viszont csakis az előadóművészetre koncentrálva. Szíve szerint Vancouverben maradt volna, ám technikai nehézségek miatt az USA mellett tette le a voksát, vagyis ahogy ő





fogalmazott: „Elloptam a húgom kocsiját, és leköltöztem LA-be." Amint Lane-nek sikerült anyagilag összekaparnia magát az autó persze rögtön visszakerült a jogos tulajdonosához. Színésztársulatban játszott, kisebb-nagyobb szerepeket vállalt helyi indie filmekben, még a Döglött Aktákban is feltűnt egy mellékszerepben – és így jutottunk el a videojátékokhoz.

A MEGHALLGATÁS

Lane lelkesen kezdte ecsetelni, miként kapta meg a szerepet. Saját tapasztalata szerint egy AAA játék szereplőválogatása pontosan úgy működik, mint bármely filmes vagy tévés casting, a különbség csupán annyi, hogy jóval nagyobb körülöttük a titkolózás. Az alkotók egy ügynökségen keresztül keresik az ideális színészeket, amelyhez egy karakterleírást, vagy a keresett aktor jellemzőinek listáját mellékelik. Például: fiatalos, 30-as, magas, átlagos testalkatú, ismeretlen színész egy mozgalmas, drámai szerepre. Innentől az ügynökség feladata, hogy felkeresse és értesítse azokat a lehetséges jelölteket, akik passzolnak a szerephez, és érdekelheti őket a munka.

Donovan esetében határozott elképzelései voltak a fejlesztőcsapatnak, így csupán pár lehetséges jelöltet hallgattak meg, akiket maguk választottak ki. Az első meghallgatás során videóra vették a látott alakításokat, a későbbi castingok alkalmával pedig élőben került sor a meghallgatásokra, amelyeken jelen volt a Hangar 13 feje, Haden Blackman és számos más producer is. Lane-t összesen háromszor hallgatták meg, mielőtt kiosztották volna rá a szerepet, és csak ekkor tudta meg, hogy nem egy filmben, hanem egy videojátékban fog játszani. „A projekt 'címnélküli egészestés filmként' volt meghirdetve, mert ebben a kompetitív iparban így próbálják elkerülni az információszivárgást, nehogy egy konkurens stúdió kiszagoljon valamit. Erről akkoriban még semmit sem tudtam, mert nem voltam jártas a témában. Közölték velem, hogy egy videojátékról van szó, aztán megkérdezték, hogy továbbra is érdekel-e a szerep, én pedig megmondtam nekik, hogy ha azt szeretnék, hogy azt csináljam, amit eddig is, akkor persze, semmi gond."

MINDENKI A HELYÉRE!

A játékipar működését illető tájékozatlansága ellenére Lane igent mondott a szerepre – ahogy ő mondta, „csak dolgozni szeretett volna". A tapasztalatlansága ugyan a képernyőn nem látszott meg, de a háttérben ki-kimutatkozott, kezdésként mindjárt a játék elkészítését felölelő munka időtartamát illetően. Lane huzamos ideig abban a hitben élt, hogy az ő feladatai alig egy héttel a kezdés után véget érnek, azonban hamar rá kellett döbbennie, hogy ez egy jóval hosszabb folyamat lesz. A munkálatok több mint 2 éven át tartottak egy San Francisco melletti kisvárosban, ami nagyjából egyórányi repülőútra van Los Angelestől. A menedzserével sokszor viccelődtek azon, hogy amikor már sokadik alkalommal gondolta úgy, hogy most már tényleg végeztek, ismét csengett a telefon, ami persze egy színésznek olyan, mint a legjobb karácsonyi ajándék. „Amikor az első hét alkalmával olvastam a szkriptet, már akkor megfordult a fejemben, hogy ez nem csak egy aprócska mellékszerep. Azt hiszem több lesz benne annál"

„Nagy bizalmat szavaztunk az íróknak, Billnek és a többieknek."

– mondta, utalva azokra az időkre, amikor még csak tesztelték a felszerelést, a karakterek kémiáját, a dialógusok hatékonyságát.

A Mafia 3 munkálatai alatt már az újfajta motion capture felszerelésbe bújtatták a színészeket, amit manapság már performance capture-nek neveznek, tekintve, hogy nem csak a mozgást, de a mimikákat és a párbeszédeket egyidejűleg rögzítik vele. Akkoriban újnak számító technológiával és felszereléssel kísérleteztek, és gyakorlatilag minden napra jutott valami innováció. Szerencsére azonban nemcsak a testre simuló pingpong labdás síruhákról szóltak a színészek mindennapjai, de kosztümös próbákat is tartottak, hogy a karakterek hitelesebben mozogjanak a vásznon. Lane több alkalommal is irodai uniformisban, vagyis teljes öltönyszettben virított a stúdióban, hogy bele-bele tudjon szőni olyan apróságokat az alakításába, mint a nyakkendőjének megigazítása, ami normális esetben eszébe sem jutott volna, hiszen a mo-cap ruhának nem kelléke a kultúrmadzag. Lane azt is elárulta, hogy a színházi tapasztalatai igazán nagy segítséget nyújtottak neki. A színészek, amikor egy játékon dolgoznak, nem nagy díszletekben adják elő a párbeszédeket, mint a filmekben, hanem egy stúdióban kell egy behatárolt területen mozogniuk, és csak limitált mennyiségű kellék áll a rendelkezésükre. A „színpadi dekoráció" a legtöbb esetben egy-két székből és egy asztalból áll, viszont nem csupán a rendező instrukciójára hagyatkozva kell helytállniuk. A fejlesztők egy kezdetleges 3D-s díszlettervet bemutatva segítik a színművészek dolgát, ami különösen jól jött annál a jelenetnél, ahol Donovan elfuvarozza Lincolnt egy küldetéshez, Lane-nek pedig be kellett magolnia az útvonalat, hogy tudja, mikor forduljon balra a képzeletbeli ösvényen.

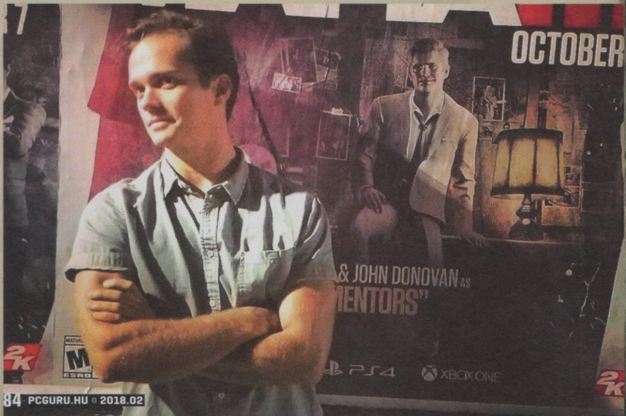
A titkolózás ürügyén a színészek a forgatókönyv csupán azon részleteit kapták a kezükbe, amin éppen aznap dolgoztak (éppen úgy, mint egy tévésorozat esetében), ekképpen hozták tető alá a teljes alaptörténetet. A Mafia 3 2016 októberében jelent meg, Lane pedig a nyár folyamán, július és augusztus között végzett a maga feladataival. Az utolsó napokon már nem is volt szükség arra, hogy lerepüljön San Francisco mellé, és magára öltse a mo-cap ruhát: elég volt csak leugrania egy helyi hangstúdióba, ahol felvettek pár sornyi szöveget.

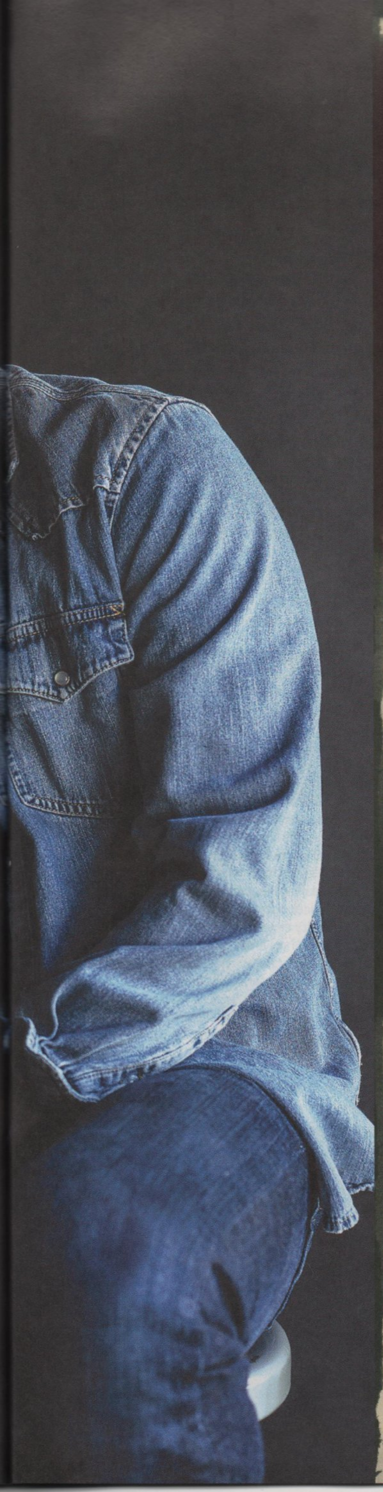
FAMILY IS NOT WHO YOU BORN WITH

John Donovan utóélete a megjelenést követően folytatódott. Hónapokkal a Mafia 3 debütálását követően megindultak a Stones Unturned című DLC munkálatai, amelynek főszereplője Lincoln mellett a CIA embere volt. Lane meglátása szerint az extra tartalom és a később megjelenő előzménykönyv nem voltak betervezve, sokkal inkább a rajongói nyomás miatt jöttek létre. „Volt egy kis nyüzsi a játék körül, tetszett az embereknek maga a karakter és a Lincolnnal való viszonya. Azt hiszem (a fejlesztők) gondoltak rá, hogy készítenek majd DLC-ket, mint ahogy az a játékoknál szokás, és szerintem volt hozzá egy alapötletük. Úgy értem, amikor kijött a Mafia 3 még talán nem volt kész forgatókönyv (a DLC-hez) és nem tudták, hogy pontosan mi lesz a folytatással, de persze ez mind csak találgatás a részemről."

> *„Mindig sokkoló számomra, amikor valaki azért ír nekem, hogy elmondja, mennyire tetszett neki, amit csináltam. Olyan ez, mint egy kellemes és szívesen látott meglepetés."*

Ami viszont biztosan nem igényel hosszas elmélkedést, az annak a negatív visszhangnak a felidézése, amit a játék kapott. Bizonyára sokan emlékeztek még rá, hogy a Mafia 3 milyen katasztrofális állapotban jelent meg, és ennek híre persze nemcsak a fejlesztőkhöz, hanem a színészekhez is eljutott. Pedig nagyon izgatottan várták a debütálást. Konkrétan az történt, hogy Lane összetrombitálta jó néhány barátját, akikkel összeülve közösen játszottak a megjelenés napján egy privát launch party keretében. A szaksajtó szigorú pontozással fejezte ki nemtetszését, míg a játékosok Twitteren és egyéb fórumokon komment-huszárkodtak. Lane-ben még mindig erősen élnek azok az emlékek, amik ezt az





Mi volt a baj a Mafia 3-mal?

A Mafia 3 nem lopta be magát a játékosok szívébe, a Metacriticen mindössze 62 ponton áll a PC-s változat. A cikkben is emlegetett technikai hibákon túl a játékmenetet sem sikerült kiegyensúlyozni: az open world megoldásoknak kedvező területfoglalós mechanika sajnos aláásta a történet kiváló dramaturgiáját, így a videókat nézve és a játékot játszva olyan érzése volt a játékosoknak, mintha két teljesen különböző csapat munkáját látnánk. A PC Guruban Chocho írt tesztet a programról, ő nagyon várta a megjelenését, végül azonban csak 68%-ot adott neki a 2016/11-es számban. Azóta persze javult a helyzet, a bugokat száműzték, illetve a DLC-k is életet leheltek a kissé steril akcióba. Kiemelkedőnek azonban még most sem nevezhető a program.

időszakot érintik, végtére is két év kemény munkájának eredményéről beszélünk. Magától értetődően nem volt egyszerű a helyzet, főleg mivel nincs olyan projekt, ami tökéletesen sikerül, még úgy sem, hogy látszólag a kirakós minden darabja passzol, ráadásul mindenki, aki része volt a Mafia 3 létrehozásának, tényleg a szívétlelkét beleölte a kész játékba.

Habár még csak 32 éves, Lane már így is számos tévés és filmes munkát tudhat maga mögött, no meg persze a színház sem elhanyagolható tényező, ebből kifolyólag remek rálátása van arra, milyen összhang szükséges ahhoz, hogy egy vagy több csapat sikerre vigyen egy terméket. A Hangar 13-mal folytatott munkaviszonyát úgy írta le, mint a legkollaboratívabb projektet, amin valaha dolgozott, és még annál is többként jellemezte. „Amíg együtt dolgoztok, olyanok vagytok, mint egy nagy család. Látod azt a temérdek mennyiségű munkát, amit beleölnek, ami egyszerűen lenyűgöző, és éppen ezért egy cseppet defenzívvé válsz, amikor ilyesmiket olvasol. Legalább is én így éreztem. [...] Szó sem volt arról, hogy mindenki egy ember elképzelését követi, és mindenki azt teszi, amit ő mond. A kérdés, ami folyamatosan a fejükben járt, az volt, hogy miként tehetik jobbá és élvezetesebbé a történetet, és magát a játékot a játékosok számára." Lane különösképpen kiemelte William Harmst, a vezető írót, és Kate Saxont, aki a Mafia 3 átvezetővideóinak direktora volt. Utóbbival érthető okokból rengeteg időt töltöttek együtt a mo-cap stúdióban, és később barátok is lettek. Sőt, Lane a mai napig aktívan tartja a kapcsolatot a csapattal.

#WWJDD (WHAT WOULD JOHN DONOVAN DO)

Negatív kritikai visszahang ide vagy oda, Lane pozitívan emlékszik vissza a videjáték-iparba tett kalandjára. A közösségi oldalakon gyakorlatilag nap mint nap üzennek neki olyan játékosok, akik éppen akkor próbálják ki elsőkörben a Mafia 3-at, vagy sokadik alkalommal vágnak neki újra a történetnek, és ódákat zengenek az alakításáról. Donovan annyira népszerű lett a játékosok körében, hogy többen éltek azzal a feltételezéssel, hogy a CIA ügynök remek főszereplő lehetne egy későbbi játékban. Amikor felvetettem Lane-nek az ötletet azonnal rávágta, hogy gondolkodás nélkül elvállalná. Donovan lassan 4 éve az élete része, imádta a játék körüli munkafolyamatot, és ha tehetné, szeretne minél több videojátékban szerepelni. A kedvenc jelenete az az ominózus stáblistás pillanat, ami Donovan történetének fordulópontjaként szolgál, és egy olyan csavarral fejeződik be, ami nem csupán az általa alakított karakter sorsát vetíti előre, de akár egy potenciális folytatásként, vagy éppen spin-offként is szolgálhat (mi pedig többet nem árulunk el róla, mert az súlyos spoiler lenne). Ha erre sor kerülne, akkor a megközelítésen semmiképpen sem változtatna, de a karakter jellemét is ideálisnak találja egy főszerepre. Viszont azt is hozzátette: „Szerintem most valami olyasmi folytatást szeretnének készíteni, ami a Mafia és a Mafia 2 rajongóinak kedvez. A donovanes vonal már egészen más irányba fordítaná a történetet, és nem lenne túlzottan 'mafiás'." Mi pedig reméljük, Lane neve is felmerül egy újabb projektnél, és teljesül azon vágya, hogy még több videojátékban szerepelhessen!

> **„Mindig igyekeztem Donovan helyébe képzelni magamat. Tudtam honnan jött, hova tart és megpróbáltam kitalálni, mi a hátsó szándéka."**

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÖJTI] **Mindenképpen jobban indult a 2018-as esztendő, mint ahogy a 2017-es zárult, bár ehhez már az is elég volt, hogy a Dusk végre elérhetővé vált. Még ha csak korai hozzáférésben, de akkor is. Ezen az oldalon csak az indie FPS-ről olvashatsz, de elég annyit mondanom, hogy... Blood és Quake, szerintem már rohansz is a Steamet elindítani. De ha még más is érdekel, akkor sincs gond, hiszen a klasszikus shmupok kedvelői fillérekért szórakozhatnak, a stratégák a zavargásokat „testközelből" átélve irányíthatják a forrongást vagy éppen annak leverését, de a szabadulószobák és a kockákból épített világok szerelmesei sem maradnak elfoglaltság nélkül. Persze ezzel még nem ér véget a móka, hiszen jött, látott és győzött a Full Metal Furies, nem utolsó sorban van még a felhozatalban klikkelgetős RPG, sőt olyan versenyzés is, amely meglehetősen ősi gyökerekhez nyúlik vissza. A kínálat remek, a minőség változó, de így is bőven van mit ajánlani, szóval tessék csak, tessék befáradni a radar alá.**

Dusk

PRÓBAKÖR

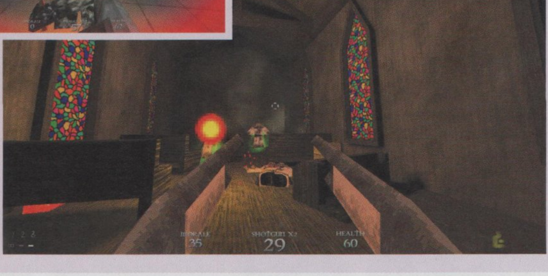
FEJLESZTŐ: DAVID SZYMANSKI – MEGJELENÉS: 2018.01.11. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

Bár az igazán régi iskolás FPS-ek iránt alaposan megnőtt az igény az elmúlt években, eddig valahogy még senki sem ragadta meg azt a lényegi esszenciát, ami a Doom, a Blood, a Wolfenstein vagy éppen a Quake ismérve volt. A Steamen tucatszám jelentek meg olcsó indie darabok, amik az említettek lába nyomába sem értek, sőt még a procedurálisan generált Strafe is némileg csalódáskeltőnek bizonyult. A Dusk azonban... nos, a Dusk egy gyöngyszem.

David Szymanski valóban gyenge gépéért igaz hála jár a sorsnak, mert ez tette lehetővé a játék megszületését. Említett úriembernek ugyanis nem jutott erősebb masina, így kénytelen volt a klasszikusokkal elütni az időt, ez pedig a 2000-es években született koncepcióra is rányomta a bélyegét. Merthogy a Dusk egy igazi indie csoda, amely a Bloodból, a Hexenből és Hereticből, a Quake-ből eredeztethető, és ami kézzel alkotott világával mondhatni, mindent túlszárnyal, ami az utóbbi egy évben FPS-ként napvilágot látott (legyen szó akár a hasonlóan múltidézős, de procedurálisan generált mészárlásokról). Vérgőzös, nyomasztó hangulatú, pixelvérrel teli brutális akciózás, aminél egy kincsvadásszal kell rendet tenni az egyre durvább szörnyetegek között. Adott ugyanis egy kisváros, ahol a mélyben lovecrafti borzalom rejlik, amire még a kormány is felfigyelt – a kiérkező ügynököknek hála elszabadult a pokol, a helyszínt egy nagy fallal zárták körbe, a főhős pedig úgy érezte, itt lelheti meg szerencséjét, elvégre a pletykák szerint hatalmas kincsek vannak elrejtve a régióban. Nos, ez is igaz, ám az értékeket nem éppen evilági lények oltalmazzák, az életre kelt madárijesztőket, a megszállt katonákat, a gyilkos patkányokat, a láncfűrészeseket és varázslókat pedig jó alaposan meg kell dolgozni, hogy aztán hörögve végső nyugalomra szenderegjenek.

Persze erre is van egy rakás lehetőség, a sarlótól és távcsöves puskától kezdve a shotgunon és számszeríjon át a dupla pisztolyig minden jóság, emellett a hordókkal és benzines kannákkal az ellenre is lehet robbantani a környezetet, ami után aztán tényleg csak úgy repkednek a cifet-cafatok. Mindez eleve hihetetlenül hangulatos, a megszokott sárga, piros, kék kulcsok keresgélése nagyszerű az azonos színű ajtókhoz, ahogy a felfedezhető titkok megtalálása is. Nem beszélve az akció közbeni akrobatikázásról, aminek hála nemcsak becsúszni lehet, hogy így derékmagasságból lődd szitává a rosszarcúakat, de bizony a levegőben is szaltózhatsz, ami szintén durva megmozdulásokat eredményez. Plusz ott a 16 fős multiplayer, a DuskWorld, ami a klasszikus TDM-eket idézi fel a rajongókban. Lesz még egyébként több arénás Endless Survival mód, ahol az egyre brutálisabb hordákat kell túlélni, kooperatív öldöklés, sőt még a Mac-tulajdonosok, Linux felhasználók sem maradnak ki az élményből.

A háromepizódos kampány nagy része, avagy az első két fejezet már kész, a játék pedig addig marad Early Access változatban, amíg meg nem születik a lezáró szegmens, illetve nem lesz száz százalékosan balanszolt a multi. A látványért, ami sikeresen idézi meg a kilencvenes évek játékvilágát, a Unity engine felel, közben pedig a zúzós metálzene az, ami olyan sötét hangulatot teremt, mintha valami grindcore-black rémálomban lenne az ember, ahol a gitárokból szóló összes riff valami szörnyeteg halálos hörgését jelenti. A dobütések pedig a szívverésed a gonoszsággal teli közegben. A Dusk egyébként – és ezt nagy örömmel, nagyon komolyan mondom – már most, korai hozzáférésben is zseniális, szóval esélyes, nem lesz gond a végleges változattal. Nagyon ajánlott vétel, nosztalgiázóknak pedig szinte már kötelező.



Riot: Civil Unrest

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: LEONARD MENCHIARI – MEGJELENÉS: 2017.12.06. – ÁR: 13 EURÓ (KB. 4000 FT)

A nagy stúdióknál, a jól bevált brandeknél sok esetben az a kifogás a másolásnál és utánzásnál (meglehetősen finom voltam, na), hogy nehéz újat kitalálni, ám erre a legjobb válasz az, ha a nagy rakás remek ötlet közül előkapunk egyet, amik indie játékként már elkészültek, netán éppen készülőfélben vannak. Ezek között pedig nyugodtan felsorolhatjuk az apró csapat, illetve leginkább egy ember nevéhez fűződő Riotot, ami nem mellesleg a valóságból merít ihletet és informál.

Szóval van az a pont, ahol a népnek elege lesz, betelik az a bizonyos pohár, majd a tömeg először szépen és fegyelmezetten, jelenlétével kinyilvánítja a véleményét, majd pedig ha mindez kevésnek bizonyul, összefogással a tettek mezejére lép. Ezt maga az alkotó is megtapasztalta egy olasz zavargás során, ahonnan részben az ihletet merítette. A Riot: Civil Unrest ugyanis valós problémákat mutat be, megtörtént eseteket dolgoz fel, miközben nem kezeli mindezeket az összetűzéseket, nem is foglal állást, egyszerűen lehetőséget ad arra, hogy a játékosok fizikai kontaktus nélkül is átérezzék mind a tömeg, mind a rendőrség reakcióit. Mindegy, hogy éppen az Arab Tavaszról van szó, egy görög tüntetésről, Olaszországról vagy Spanyolországról, szeméttelepről, erdőkivágásról – a hangsúly a lehetetlennek tűnő helyzeten van, illetve a kétségbeesés érzetén. Amikor a hatalom által odarendelt szervek kérdés nélkül teljesítik parancsukat, ezzel veszélyeztetve azok testi épségét, akik a szabadságért küzdenek, valamint amikor a rend betartására felesküdött dolgozók az egyre agresszívabbá váló tömeg közepén saját bajtársaikat látják elesni, hogy a húsmassza bedarálja őket. Előkerülnek a gázfegyverek, a molotovok, a gumilövedékek, a kövek, sőt idővel a vízágyúk és a tankok is – persze ehhez már nagyon el kell fajulnia a helyzetnek. Mindkét oldal irányítható, minden eszköz bevethető a cél érdekében, az élményt pedig a remek pixelart külső és a hatásos zaj nyújtja, ami a zavargások során keletkezik. Tényleg átjön az érzés, és leginkább ez a program zsenialitása, már persze a korrekt taktikai kihívások mellett. A korai hozzáférésű produkció így már most is megéri a visszafogott árat, a kampány és a multi jó kis játékélményt biztosít, a bevetések között pedig nagyon is lényeges idézeteket lehet olvasgatni. Plusz, ahogyan a fejlesztő is kiírja, érdemes utánaolvasni a valódi eseteknek, mert bizony bármikor kerülhetünk hasonló szituációba.

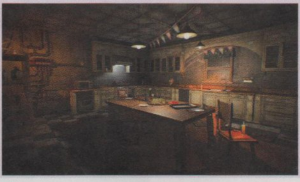
Dying: Reborn

FEJLESZTŐ: NEKCOM – MEGJELENÉS: 2018.01.11. – ÁR: 13 EURÓ (KB. 4000 FT)

A szabadulószobák mindenhol, minden szórakoztatási formában egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek, avagy nemcsak a valóságban jelentek meg (és nem kizárt, hogy mikor leviszed a pincébe a lomot, azt veszed észre, hogy már a saját házadban is üzemel egy), hanem bizony a filmekben – 2017-ben két „nagyszerű" horrorfilm is készült a témában – és a videojátékokban is. Ezen az oldalon persze utóbbi a lényeges, ebben az esetben konkrétan a Dying: Reborn.

Hello Mathew, i want to play a game... hallod füledben az emlékezetes szavakat (persze Zepp részére címezve a felhívást), az eset pedig tényleg hasonló, elvégre nővére után kutatva a megnevezett személy egy bezárt szobában ébredve tér magához. A feladat az, hogy a hat rendelkezésre álló fejezet alatt belső nézetben irányítva a főhőst feladatokat oldj meg, fejtörőkkel küzdj, majd pedig kijuss minden helyszínről, az összes helyiségből, elkerülve a csapdákat és az örök bezártságot. A konzolokra is megjelent Dying: Reborn elsőre nem tűnik kifejezetten csúnyának, egész szépen skálázható a teljesítmény, azonban minél többet ülsz mellette, annál inkább feltűnnek a részletekben rejlő kis ördögök, akik aztán nem hagyják nyugton a szemed sem. Egy-egy elnagyolt textúra, egy bénán megalkotott csótány, csúnyább tereptárgyak – már oda is az illúzió, amit egyébként a hangok és dialógusok a kezdetek kezdetén igyekeznek lerombolni. Ha viszont sikerül túltenned magad az olcsóbb megoldásokon, majd jót nevettél a töltőképernyő vicces megoldásán (*LoaDYING...*), egészen jól elszórakozhatsz a fejtörők megfejtésével, a helyszín felfedezésével. Bár vannak tipikus, nagyon szimpla feladatok más játékokból átemelve (mondjuk a zongorázás adott dallammal), illetve viszonylag gyorsan kiismerhető kezdő rejtvények (eszközzel rádió megbuherálása, adott csatorna befogása), idővel találni szebb, fifikásabb feladatokat is. Más kérdés, hogy pár óra az egész kaland, avagy tudom, hogy semmi nem tart örökké, de 4000 forint szerintem jobb helyen is lehetne. Mondjuk a pénztárcában. Ha valaki kifejezetten a logikai feladványokat szereti, él-hal a szabadulószobákért, akár a valóságban is, vágjon bele, annyira nem drága, nem is rossz, de nem ez lesz a hónap független alkotása, az is biztos.

60%



Indie csemege

Q-YO Blaster

FEJLESZTŐ: TEAM ROBOT BLACK HAT
MEGJELENÉS: 2018.01.15.
ÁR: 4 EURÓ (KB. 1200 FT)

Ha semmi igazán nagy dologra nem vágysz, csak ellövöldöznéd az idődet, akkor a Q-YO Blaster ideális választás. A teljesen hagyományos shmup egyszerre kínálja a Cuphead ötletes, rajzfilmes stílusát a szinte életre kelt karakterekkel, valamint a SNES életidejének végét, mikor a gyönyörű, színpompás lövöldékből már rengeteg minőségi darab napvilágot látott. Folyamatos akció, különféle karakterek, fém macsek és mindenféle őrültség, speciális támadások, hatalmas főellenfelek, eszméletlen zenék – mindez noha egy végigjátszás esetén mindössze 25-30 perc, de szinte potom áron. Ráadásul ki az, aki egy shmupot csak egyszer nyom le a kísérletezés és újra-újra nekifutás helyett? Na, ugye, 1200 forintért a Q-YO Blaster kiváló döntés a műfaj rajongóinak.

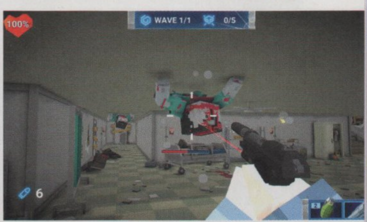
86%

The Walking Zombie: Dead City

FEJLESZTŐ: ALDA GAMES
MEGJELENÉS: 2018.01.19.
ÁR: 2 EURÓ (KB. 600 FT)

A Minecraft és a The Walking Dead más-más művészeti formában fellépő, de hasonlóan hangos sikere egyértelművé tette, hogy hamar érkeznek a különböző klónok, hibridek, amik innen is, onnan is csipegetnek. Ilyen az Alda Games produkciója is, ami először okoseszközön vetette meg a lábát, méghozzá egészen pozitív kritikák mellett, majd megérkezett a steames verzió is. Ami egyébként remekül fut, a nagyon egyszerű koncepció mellett (mozogni nem lehet, csak forgolódni, így „álló" FPS-ként vár rád a feladat, hogy a pályákat megtisztogasd, a főellenfeleket legyilkold, fejleszd és bővítsd a fegyvertárad) még szórakoztató is. Nem túl összetett játék, de casual alkotásként 5-10 perces menetekre megfelel, bájos a grafikája, emellett mindössze csak 2 euró.

70%



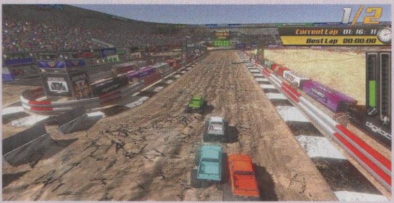
Super Trucks Offroad

FEJLESZTŐ: MELTDOWN INTERACTIVE MEDIA - MEGJELENÉS: 2018.01.13. - ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

Kicsit nehezen ment az ismerkedés az új-zélandi, aucklandi Meltdown Interactive Media játékával, nagyon gondolkoztam rajta, hogy a programot száműzöm a rovatból. Végül azonban újabb esélyt adtam a produkciónak, ami meghálálta kitartásomat, és miután 40-50 perc játékot követően rákaptam a kihívásokra, a vezetés élményére, kicsit el is szégyelltem magam, amiért olyan negatívan álltam hozzá az alanyhoz.

Esélyes egyébként, hogy csak az elvárásaim voltak túl nagyok, olyat láttam bele a steames adatlapon felületesen átnézett ismertetőbe, ami soha nem volt a játék vagy akár a játékterv része. Gondolok itt arra, hogy a Super Truck cím miatt káprázatos külsővel ellátott kamionversenyt vizionáltam, amilyenben már régen volt részem, ehelyett egy nosztalgikus, erősen arcade-es versenyt kaptam.

A játéktermi/NES-re megjelent Offroad nyomában kötött pályákon kell aszfalton, hóban és sárban zúzni a járgányokkal, méghozzá normál versenyen (három gépi ellenfél), valamint speciális feladatok teljesítése közben (szlalom, ugratás, idő elleni megmérettetés). Elsőre az is fura volt, hogy tök egyforma pályákon haladok, aztán kábé negyven perc után megnyílt a következő térkép, majd újabb 40 perc után a soron következő, így a helyszínek és körülmények is változatosabbak lettek. Közben lehet



fejleszteni, szinteket és kategóriákat lépni, kicsit variálni a kasztnin, avagy növelni a teljesítményt, ezáltal simábban fut a gép is, avagy a játékos is jobban élvezi a futamokat. Ezt pedig magamon is észrevettem, mert kezdeti negatív érzéseim ellenére ott ragadtam a játék előtt, és bár a hibáit ezután is láttam (rossz hangok, fura fizika, ingadozó vizualitás), egyre kevésbé zavart, csak azon voltam, hogy megdöntsem a rekordokat, legyőzzem az ellenfeleket, megnyissam az újabb lehetőségeket. Tartalom egyébként bőven van, az elérhető nagyvárosok mindig valami új külsővel rendelkeznek, az opponensek képesek a hibákra, nem szimpla droidok, emellett a felszedhető cuccok gyűjtögetése és a ládák megnyitása, ezzel együtt pedig a fejlesztés is ad némi extrát a szimpla körözéshez. Nem beszélve a domborzati viszonyok változásairól, ami miatt időnként át kell ám gondolni, merre rántod a kormányt. Nem tökéletes, de mindenképpen szórakoztató játék, egészen alacsony árcédulával. ◘

68%

Bravium

FEJLESZTŐ: INGAME - MEGJELENÉS: 2018.01.04. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Az INGAME mobilokra, okoseszközökre írt akció-szerepjátéka annyira bejött az embereknek, hogy egyértelművé vált, a Braviumnak PC-n is van létjogosultsága. A legnagyobb kérdés azonban ilyenkor az, hogy a részben mikrotranzakciókra épített casual programok hogyan működnek majd a fizetős, jóval komolyabbnak tartott platformon, ahol azért a vásárlók is háklisak a megvásárolt termék minőségét rontó tényezőkkel szemben. A csapat azonban sikeresen vette az akadályt.

Szépen rajzolt, szinte már festményes vidéken kóborol a harcos vagy éppen a varázsló, hogy mindenféle szörnyeteggel mérkőzhessen meg, percek alatt vágjon le hatalmas hadakat, majd begyűjtse jutalmát, amiből aztán újabb extrákat, felszerelést és ellátmányt vehet, fejlesztheti egyre változatosabb és halálosabb képességeit. Klasszikus akció-RPG lehetne a végeredmény, ha a karakter nem magától haladna, szinte teljesen automatán, aminek hála a játékosnak sajnos nem sok dolga akad, maximum egy-egy gombnyomással az extrák elsütése, illetve keményebb ellenfélnél a visszavonulás. Merthogy itt aztán tényleg nem szégyen a futás, a magukra sérthetetlenséget helyező szörnyetegeket, a brutális főellenfeleket nem lehet csak úgy eléjük állva csépelni, avagy „taktikusan" az ütsz, visszavonulsz, ütsz, visszavonulsz stratégia a nyerő. A nagy világtérkép távolabbi pontjaira eljutva meglepően komoly kihívásokkal szembesülhetsz, miközben egyre vadabb opponensekkel találkozol, ezért aztán kell is a rengeteg fejlesztés, a minimális taktika, meg néha a farmolás, amivel fejlődsz és gazdagodsz. Emellett a harcok során nyersanyagra is lelsz, amiből aztán extra löttyöket kotyvaszthatsz, szóval még ezzel is sikerült feldobni a produkciót. Okoseszközökre készült programnál persze nem túl magasak az elvárások, a Bravium azonban így is látványos és szórakoztató, sőt nyugodtan mondhatom, hogy még tartalmas is (és az eredeti F2P modellt is sikerült szépen kiirtani), így leginkább csak az ár lehet probléma, ami a koncepcióhoz képest kicsit el lett túlozva, avagy 10 eurónál még nyugodt szívvel ajánlgatnám a kattintgatós szörnyvadászatot, de a 15 még picit sok a játékmenet összetettségéhez képest. ◘

70%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

ÉPÍTS ÉS ROMBOLJ

Legalábbis fémkasztnit. Biztosan van olyan, akinek nem ismeretlen az Armored Core című széria, a japán MercuryStudio pedig a mechrombolásra kiélezett Break Arts 2 játékmenetébe alaposan csöpögtetett testreszabásból és mindenféle összetevők, elemek illesztgetéséből. Ennek hála a mobilról jött sebességi, lövöldözős élmény február kilencedikén rengeteg variációt tartalmaz majd, a lehetőségek száma szinte már végtelen.

SÁRDAGASZTÁS

Szintén február kilencedikén rajtol el az Action Henkért felelős RageSquid játéka, a korai hozzáférésben induló Descenders, ami procedurálisan generált világával kínál majd megfelelő kihívást a győzelemért induló motorosoddal szemben. Mivel a játék egyszemélyes kampánya elviekben már ennél a változatnál teljes lesz, következő számunkban mindenképpen visszatérünk a sárdagasztásra kiélezett programra.

AUTÓS HORROR

Bár már 2016 óta készül még mindig alig tudni valamit Ondej Švadlena autós őrületéről, amely valahol az Interstate '76 és a FlatOut szerelemgyereke némi S.T.A.L.K.E.R.-es beütéssel. Az biztos, hogy az autót vezetve, napszakváltozás mellett kell majd üldözni másokat a ködös időben (tisztára Silent Hill), vagy éppen menekülni. De hogy a Driving Survival mikor érkezik, arról még semmit nem tudni. Remélhetőleg mielőbb, mert jónak tűnik.

Full Metal Furies

FEJLESZTŐ: CELLAR DOOR GAMES – MEGJELENÉS: 2018.01.17. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

Azért a Don't Shit Your Pants című 2009-es flash játéktól eljutni a 2013-as, mindenhol nagy sikert aratott Rogue Legacyig, majd pedig a legújabb Full Metal Furiesig nem kis teljesítmény. Mégis, a torontói Cellar Door Games képes volt nemcsak a megújulásra, hanem a stílusváltásra és egyben a fejlődésre is. Gatyaösszecsinálós semmiből a roguelike-on át a színkódos arcade RPG-akcióig? Igen, akár ezt is meg lehet csinálni.

Jó, azt azért nem mondanám, hogy a csapattól származnak a legkreatívabb ötletek, de az biztos, hogy a generációk életét összezúzó Rogue Legacy hatalmas kritikai és közönségsiker lett. Hogy nálam nem talált be, az inkább annak köszönhető, hogy maga a műfaj nem a kedvencem, a véletlenszerűség egy bizonyos idő és leginkább hányad után zavarni kezd. Éppen ezért tartottam kicsit a stúdió legújabb produkciójától, ám félelmeimet azzal csitítottam, hogy a játékot többszemélyes akció-RPG képében reklámozzák, így nagy meglepetések nem érhetnek. Végül így is történt: a sztori nem rázza meg a világot és a játékostársadalmat, valamint a játékmenet is ismerős lehet innen-onnan, mégis van egy apró csavar, ami rendkívül élvezetessé teszi a receptet, továbbá maga a harc is perfekt módon működik. A Full Metal Furies egyfelől egyedül is nagyszerűen funkcionál (sőt még izgalmasabb – majd elmondom, miért), kicsit a régi arcade gépekre emlékeztet, mint a Knights of the Round vagy a The King of Dragons, másfelől viszont társakkal az igazi. A gép előtt ülve egy barát is csatlakozhat, online négyen vághattok neki a kalandnak, ilyenkor pedig színkódos harc képében lehet leverni az opponenseket, avagy senki nem fog összeveszni a másikkal, mert az „ellopta" a pontokat.

Mindenkinek megvan a maga célpontja, ami izgalmasabbá teszi a helyzetet, egyedül viszont egyszerre két karaktert irányítasz (vagyis inkább csak bármikor válthatsz köztük, ki legyen a grundon), emiatt nehezebb lesz a dolgod, elvégre mindig figyelni kell az ellenfeleket óvó buborék színét. A harcosok változatosak, élvezetes velük játszani, legyen szó a csapdákat is elhelyező sniperről vagy a tank harcosról, illetve az ellenség is egészen sokféle alakból áll, eltérő taktikákkal, amit a pályadizájn is feldob. Szép, kellemesen pixeles, színes és élénk külső, jó kis zenék, remek hangulat – összességében csak pozitívumokat tudok mondani a programról, ami megéri az árát, sőt 2018 első igazán nagy indie durranása.

88%

Legrand Legacy: Tale of the Fatebounds

FEJLESZTŐ: SEMISOFT – MEGJELENÉS: 2018.01.24. – ÁR: 23 EURÓ (KB. 7100 FT)

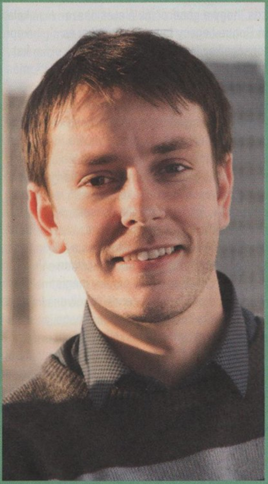
Az indonéz SEMISOFT közel harminc alkotója egyetlen mondattal foglalta össze mindazt, ami a Legrand Legacy: egy szerelmeslevél minden idők kedvenc JRPG játékainak. Ezzel pedig lényegében mindent el is mondtak a fejlesztők, amit a 2012 óta működő stúdió nagy dobásával kapcsolatban meg lehet említeni, már azonkívül, hogy a Tale of the Fatebounds a megszokottak szerint Kickstarter-kampánnyal kelt életre, több mint ezren szavaztak neki bizalmat, és az eredményt elnézve, még a negatívumok ellenére is azt mondhatom, bizony megérte a fáradozást.

De kezdem inkább a már emlegetett negatívumokkal. Szóval az van, hogy a történet klisés és néhol átgondolatlan, de ami még ennél is rosszabb, a párbeszédek egy része nagyon bugyuta. A karakterek mondatokon át rágódnak a nyilvánvalón, teljesen abszurd részleteket emelnek ki, miközben a cselekmény is olyan egy-egy esetben, hogy leginkább csak a szemöldököd húzogatod. Kezdjük ott, hogy hősünk, Finn felébred mindenféle emlék nélkül, egy arénában kell megküzdenie, mint halálára váró rabszolga, majd sebesüléseitől elalélva ismeretlen erő veszi át testében és elméjében az uralmat, majd egyetlen vágással elintézi a próbatétel veretlen győztesét. Erre a legfőbb főnök nem azt mondja, hogy „dolgozz velem", hanem halálra akarja kínozni… azt, aki az előbb ölte le bajnokát. Majd jön egy csuhás öreg, aki megvenné Finnt, erre a boss gondolkodás nélkül, fillérekért passzolja át a srácot, ezzel végleg hiteltelenné téve a helyzetet. No, de mindegy is, a feladat az, hogy átkísérd a mestert a veszélyekkel teli sivatagon, csakhogy ott csapdába kerültök, a vénembert legyakják, majd elviszik a testét, a feladat pedig megtalálni, közben összeszedni az emlékeidet, megmenteni a világot a nyomortól és kétségbeeséstől és hasonlók. A harcrendszer egyébként szintén nem kiemelkedő, minden csatánál QTE-vel indítod a támadást, amit az automatikus adok-kapok követ, ezen túl pedig van szintlépés, varázslat, felszerelés, csapatösszeállítás, városépítés új társakkal, minijáték, meg minden. Ami viszont igazán varázslatossá teszi a kalandot, az a hangulat az elfeledett helyszínekkel, misztikummal, no és a valóban a hagyományos JRPG-ket idéző megvalósítás, miközben minden egyes háttér kézzel rajzolt, szeretettel teli, egyedi kreálmány. Nem mondom, hogy soha nem volt még jobb, vagy nagyon formabontó a produkció, ami ráadásul még drágának is tekinthető, de ha szereted a műfajt, tetszik a vizuális stílus, szerintem nem lősz mellé a vásárlással. Az átvezetők is hangulatosak, még ha nem is a legszebbek, indie-ként pedig kifejezetten jónak mondható a végeredmény, ami jó sok órára elegendő elfoglaltságot biztosít.

70%

A kóder masiniszta, akiből nem fogy ki a gőz

Interjú Jan Zelenývel, a Mashinky fejlesztőjével



[ÍRTA LOR] **Tele van motivációval, és úgy beszél a programozásról, mintha a világ legszebb és legkreatívabb szakmájáról lenne szó. Jan Zelený mesélt nekünk arról, hogyan szippantotta be egy életre a kódolás és a játékfejlesztés, és mit tanácsol a kezdők számára.**

Lapunk hasábjain nemrég mutattuk be nektek a Mashinky című vonatszimulátort (2018/01-es PC Guru), ami több szempontból is érdekes darab. Nemcsak azért, mert az utóbbi évtized talán legjobb vonatos játékáról van szó, de a születése mögött húzódó történet is izgalmas, hiszen egyetlen cseh fejlesztő szerelemprojektje. (Igaz, a közelmúltban többen is segítő kezet nyújtottak neki, bár ez mit sem von le érdemeiből.) Jan Zelený napközben a Bohemia Interactive stúdiónál dolgozik főállású programozóként, mindezek után fejleszti otthon, szabadidejében a Mashinkyt. Mivel rovatunkban eddig nem volt szerencsénk programozóval beszélni, ezért őt kértük meg, hogy meséljen nekünk a kódolás szépségeiről, és nála szenvedélyesebb embert nem is találhattunk volna erre a feladatra!

Kérlek, mesélj nekünk kicsit magadról! Hol nőttél fel, és gyerekként mi érdekelt?

Először is köszönöm a felkérést! A nevem Jan Zelený, és egy kis cseh faluból, Náchodból származom. 11 éves voltam, amikor édesapám megvette az első PC-nket (egy 286-ost), és gyorsan szenvedélyemmé váltak a videojátékok, de mivel anyagilag nem engedhettük meg magunknak, hogy sokat vásároljunk, ezért hamar elkezdtem lefejleszteni a saját, egyszerű programjaimat.

Akkoriban rengeteget játszottam a játékvonataimmal és különféle táblás játékokkal is, és mint ti is látjátok ennek eredményét a jelenlegi projektjeimen, ez egész életemre meghatározta az ízlésvilágomat. A legelső stratégiai játék, amivel játszottam, az 1994-es Transport Tycoon volt. Rengeteg órát töltöttem el édesapám társaságában azzal, hogy felfedeztem a szoftver vonatokkal teli világát. Sok évvel később, mikor már több tapasztalom volt a fejlesztésben, belevágtam a már hét éve készülő Mashinky nevű programom megvalósításába, ami szintén egy vonatos stratégiai játék, és kimondottan a Transport Tycoon szellemi utódjának szánom.

Minden értékes gyerekkori emlékemet ebbe a projektbe sűrítem, és ennek már most számos díj az eredménye. Néhány ember csatlakozott hozzám az elmúlt évek során, és a játék egyre jobban kezd hasonlítani arra, amit eredetileg elképzeltem. De még csak egy hosszú út elején járunk, hiszen a Mashinky jelenleg korai hozzáférésben érhető el a Steamen keresztül.

Mikor kezdtél el igazán érdeklődni a programozás iránt?

Mivel egy ideig édesapám is programozóként dolgozott, valójában ő vezetett be a kódolás kimeríthetetlen lehetőségeket rejtő világába, még 12 éves koromban. Akkor még a Fand3.3 nyelvben írtam kódokat, ami egyáltalán nem célszerű a játékok fejlesztéséhez, inkább könyvelési feladatokhoz használták.

A suliban különféle versenyekre is jártam, amelyeken díjként könyveket választhattunk. Mindig valamilyen programozással kapcsolatosat kértem, és a nyári szünet alatt tanulgattam belőlük. Pár évvel és pár programozási nyelvvel

A 2013-as DayZ mind a mai napig rengeteg játékost érdekel, bár már elég régen bekerült a korai hozzáférésű címek közé.

később belevágtam a C++-ba, majd a DirectX 7.0-t is megtanultam, mire pedig betöltöttem a 18. évemet, befejeztem az első saját engine-em megírását, és kiadtam egy ingyenes 3D-s játékot is, ami egy egyszerű sétaszimulátor volt. Onnantól nem volt kérdés számomra, hogy én bizony ezzel szeretnék foglalkozni.

A játékfejlesztésben és a programozásban mit élvezel legjobban? Kívülről nem a kódolás tűnik a legkreatívabb feladatnak.
Pedig pontosan ez jelenti a teljes szabadságot, és a lehetőséget arra, hogy az ötleteid és az általad felállított szabályok vezérelte világ megvalósuljon. Az már csak hab a tortán, hogy később másokkal is megoszthatod a munkádat, a barátaid pedig felfedezhetik azt, és próbára tehetik magukat a kihívásokban, amiket te állítottál eléjük. Amikor egy nagyobb, játékfejlesztőkből álló csapat tagjává váltam, rácsodálkoztam arra is, hogy milyen rengeteg kreatív energia van a munkatársaimban. Az motivál legjobban, amikor magam körül számos pozitív példát és sikeres ötletet látok megvalósulni.

Milyen képzettséged van ezen a területen?
Brnóban jártam műszaki egyetemre, és számítógépes grafika, multimédia szakirányon szereztem mérnöki diplomát. Akkoriban még nem volt kifejezetten játékfejlesztéssel kapcsolatos képzés, de ebben a szakmában úgyis sokkal fontosabbak a saját képességeid, és az, hogy mit tudsz villantani a gyakorlatban, mint az, hogy milyen diplomát szereztél. Hálás vagyok azért, hogy mostanra fordult a kocka, és a cseh egyetemeken, óraadóként már én taníthatok fiatal programozókat.

A cseh szcéna pedig kifejezetten fényes jövő elé néz annak köszönhetően, hogy egyre több a valóban képzettnek mondható játékfejlesztőnk.

Vonatozni kifejezetten élmény, ezt elég sokan tudják, de Jan lelkesedésből és „szerelemből" készíti az előző számunkban bemutatott Mashinkyt.

A csehek Minecraftje

A Bohemia Interactive tavaly bejelentett Ylands nevű projektje nagyban különbözik a stúdió eddigi játékaitól, hiszen nem egy katonás, marcona stílusú kalandról van szó, hanem egy színes-szagos, vidám figurákkal teli sandbox címről. Természetesen a fejlesztők nem hazudtolták meg magukat, mert lényegében ez is túlélőjátéknak készül, de annak is a viccesebb fajtájából. A rajzfilmes grafikájú Ylandsben hatalmas szabadság és rengeteg tennivaló vár ránk: egy lakatlan szigeten kell szerszámokat készítenünk, nyersanyagokat gyűjtögetnünk, és megvédeni magunkat a vadállatok ellen, vagy éppen másokkal vívhatunk meg egy középkori várban. Egyben olyan platformnak is szánják, amin belül saját minijátékokat, kihívásokat, modokat készíthet a játékos, szóval első blikkre a Minecrafthez hasonlítanánk, már csak azért is, mert a kreatív alkotás a célja. Korai hozzáférésben jelenleg 15 euróért (4600 forintért) lehet megvásárolni a Steamen.

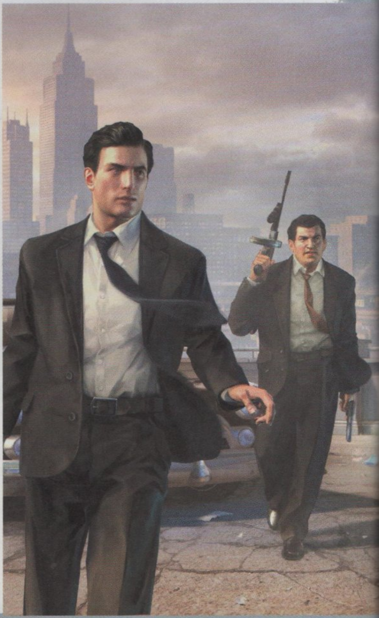
Az első rész után sokan megorroltak a Mafia II-re, pedig egy nagyon hangulatos játék volt, amit igazából rengetegen visszasírtak a harmadik epizód megjelenését követően.

Mióta dolgozol a játékiparban, és mely játékokon dolgoztál eddig?
Több mint 20 éve fejlesztek már játékokat. A legelső játék, amin teljes időben dolgozhattam, a Mafia II volt még nyolc éve, és persze kicsit a szerencsén is múlt, hogy odakerülhettem. Az egyetem elvégzése után a 2K cseh részlegénél kezdtem el dolgozni. Éppen a nyitott pozíciók közt böngésztem akkoriban, és pont akkor bővített a cég. Úgy éreztem, ez lehet számomra az a bizonyos nagy lehetőség, ezért felvettem a kapcsolatot a HR-esekkel, akik mondták, hogy éppen nincsen jelentkező a programozói pozícióra, így két hónappal később munkát ajánlottak nekem. Ez még persze nem volt az álommelóm, mert eleinte bugok keresésével és javításával foglalkoztam. Senkinek sem álmai netovábbja mások gagyi kódjait javítgatni, de a csapat remek volt, és felkészített a munkával járó későbbi stresszre és kihívásokra. Persze mivel a Mafia első része volt kiskorom egyik kedvenc címe, minden vágyam volt, hogy hozzájuk kerülhessek. Ezért kiváltságosnak találtam azt a helyzetet, hogy rögtön a Mafia II-n dolgozhattam, aztán több mint öt évig fejlesztettem a Mafia III-at is, aminek már én írtam a motorját.

Emellett én programoztam le minden karakter shaderét, kezdve a bőrön és hajon át, illetve a dinamikus arckifejezésekig, valamint rengeteg olyan post-process dolgot is, mint a motion blur effektek. Egy ideig ennek köszönhetően Kaliforniába is áthelyeztek. Mindezen tapasztalataim után csatlakoztam a Bohemia Interactive-hoz, ahol szintén egy házon belül fejlesztett engine-t programoztam, és részt vettem a DayZ fejlesztésében.

Hogyan néz ki egy átlagos napod, miként képzeljük el egy kóder életét?
A hétvégét leszámítva minden napomat a Bohemiánál kezdem és a házon belüli engine-ünkön dolgozom. Mikor hazaérek, megvacsorázom a feleségemmel, megnézünk egy részt az éppen aktuális sorozatból, majd elkezdek dolgozni a Mashinkyn, és olyan hajnali egyig azt nyomom. Hétvégén ugyanez a menetrend, csak a Bohemia kimarad. Az egyemberes projektekben a szabadság a legjobb, mert te választhatod meg, hogy éppen min dolgozol: mondjuk, a marketinggel foglalkozol kicsit, vagy a kezelőfelületet finomítod, esetleg 3D-s asseteket kreálsz. Minden nap más és más, és mivel az egyes fejlesztésekre nincsenek szigorú határidők, te választasz.

Hogyan tudod hatékonyan beosztani az idődet, nem túlságosan fárasztó ez a tempó?
Minden alkalommal, amikor elindítom a játékomat, vagy megnyitom annak forráskódját, rögtön elkap az ékszíj. Most már van segítségem is, több ember segít elvégezni egyes feladatokat, és nagyon értékelem a proaktivitásukat. Néha ők is fórumokat böngésznek és ötleteket adnak nekem, ami sokat segít. Ha egy jó közösség van



Mit is csinál a Bohemia Interactive?

A Jan főállású kenyéradójaként is szolgáló cseh stúdió és kiadó 1999-ben alakult meg, főleg katonai témájú, szimulációs játékokat adnak ki, hozzájuk fűződik például az Operation Flashpoint: Cold War Crisis, az ARMA-sorozat vagy a DayZ nevű túlélőjáték. Külön érdekesség, hogy a DayZ-t 2012-ben eleinte egy zombis modnak szánták az Arma II-höz, majd annyira népszerűvé vált, hogy inkább saját játékba ültették át. A jó visszajelzések ellenére nem ment minden gördülékenyen, hiszen a játék korai hozzáférésű verziójának kiadása után évekig nem lépett tovább abból az állapotból, de 2018-ban, ha minden igaz, már jön a béta verzió, és nemcsak PC-re, de PlayStation 4-re és Xbox One-ra is.

mögötted, amelynek tagjai támogatnak, az hihetetlen mennyiségű energiát és motivációt tud adni, ezért nem érzem fárasztónak.

Mit tanácsolnál azoknak, akik szintén fejlesztővé szeretnének válni?
A legfontosabb, hogy kezdd el a saját projektedet. Állíts fel egyszerű célokat, és hozd ki a legtöbbet magadból, hogy elérd azokat. Napjainkban ez már sokkal könnyebb, hiszen a neten rengeteg tutorial és oktatóvideó érhető el teljesen ingyen. Sok profi eszközt lehet kipróbálni egyetlen fillér kicsengetése nélkül, amivel a programozók megvalósíthatják azt, amit elképzeltek. Mindig, amikor tanulsz valami újat, kitolhatod a felállított célokat, de a stúdiók semmit sem értékelnek annál jobban, mint amikor egy kész projektet mutatsz nekik, bármenyire egyszerű is az – csak legyen ötletes és működjön. Végül, de nem utolsósorban ne hezitálj azon, hogy elküldd a jelentkezésedet az álommunkahelyeidnek! Nagyon sokan túl szégyenlősek, annak ellenére, hogy rengeteg használható képesség birtokában vannak.

Milyen nyelveket, eszközöket használsz a munkád során?
Bevallom, sokszor nehéz dolgom van, amikor mások által készített forráskódhoz vagy eszközhöz kell nyúlnom, mivel 2003 óta az általam fejlesztett eszközöket használom. Manapság rengeteg jó fejlesztői környezet van, jelenleg a C++-ban kódolok aktívan, és használom a Visual Studiót, a 3D API DirectX-et, valamint a Lua nyelvet is.

Honnan inspirálódsz, mik a kedvenc játékaid és könyveid?
Nem olyan meglepő, de a kedvenc játékom a Transport Tycoon és a Railroad Tycoon 2. Ezen játékok mechanikája tökéletesen van balanszolva, és a kezdők számára is könnyen befogadhatók. Nagyon egyszerű a működésük, de hardcore puzzle-játékként is űzheti az ember, mondjuk miközben útvonalakat, szakaszokat tervez. A modern címek közül a Dishonored az egyik kedvenc, mivel a tökéletes művészi stílus mellett szeretem, hogy a játékos szintén többféle stílus és megoldás közül választhat. Szeretem továbbá az Alan Wake-et, ami szerintem a valaha volt legjobb sztorival rendelkező videojáték, illetve a Portalt a nagyszerű egyszerűsége és a kreatív fejtörői miatt. A kedvenc könyvem pedig Greg Egantől a Permutation City, amiben a virtuális valóság és a pszichológia keveréke ad egy rendkívül izgalmas, futurisztikus víziót.

Mi volt a legjobb tanács, amit életed során kaptál?
Egyet nehéz kiragadni, de a nagypapám egyszer azt mondta nekem: „Ne utasíts vissza semmilyen pozíciót, még a legegyszerűbbnek tűnő munka is taníthat valami olyat, amit magad előnyére fordíthatsz a jövőben." Ő egész életében eszerint élt, és megtanulta mások munkáját is értékelni, így vált végül megbecsült vezetővé.

Mi volt a legfontosabb dolog, amit a Mashinky fejlesztése közben megtanultál?
Legyél őszinte a játékosaiddal! Meg fogják érteni, ha akár hónapokkal, de csúsztatnod kell egy-egy megjelenést – az őszinteségen és a kommunikáción van a hangsúly. És hogy minél előbb kezdd el tesztelni a programodat, engedd, hogy mások is véleményt formáljanak arról, vagy ötleteket adjanak neked. Olyan játékot készíts, amivel te is szívesen játszanál, mert te vagy önmagad elsőszámú vásárlója. Így sikerülhet hosszú távon fenntartani a motivációt és a lelkesedést. Számomra persze a feleségem támogatása is pótolhatatlan, mindig is támogatott engem, minden egyes konferenciára és expóra elkísért.

Mik a terveid a jövőre nézve?
Továbbra is dolgozom a Mashinkyn. A tervezett hétből már három történelmi kor kész van, persze még mindig sok-sok tennivalóval. Tervezek más járműveket is, illetve multiplayert, egy olyan módot, amiben a masiniszta szemszögéből vezethetjük a vonatot. Szeretném elérhetővé tenni a Steamen keresztüli modtámogatást, és még nagyon sok mást. Ez számomra több mint egy projekt, több évnyi fejlesztés után az életem része, és a legnagyobb hobbim. Egyre inkább egy szolgáltatásként látom, mintsem egy önálló játékként, mert mióta folyamatoan frissítem, mindig van egy újabb cél, amit elérhetek. Nagyon hosszú a lista, és még mindig csak a felszínt kapargatjuk.

Köszönjük az interjút, valamint nagyon sok sikert kívánunk a továbbiakban!

Ha pedig már Mafia III, azért érdemes elolvasni a 82. oldalon lévő interjúnkat is, ezzel is kicsit teljesebbé téve a csalóka képet.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

KÓDBEVÁLTÁS

➲ Szervusztok!
A PC Guru 2018. januári számában a „Játékmentőöv" rovatban olvastam, hogy Doni nevű olvasójuk véletlenül felhasználta a novemberi játékhoz tartozó Steam kulcsát. Mivel én nem használom a Steam-et, ezért felajánlom az általam nem használt kulcsot Doni számára! A kód a következő: XXXXXXXXXXXXXXXX. A 20 karakter közt a második rövid „O" betű! Sok sikert kívánok a játékhoz!
Üdvözlettel:
➲ **TÓTH FERENC**

Ez egy nagyon kedves gesztus volt, köszi szépen. A valós kódot természetesen emailben továbbítottam, nehogy valami betyár bepötyögje Doni előtt.

TES3, R6: SIEGE

➲ Kedves Guruk!
A fent szereplő játékokkal lenne problémám.
TES 3: ennek a kiadásnak a GOTY verziója van meg, kipróbáltam, a játék kitűnő, de egyszerűen, amikor mentésre kerül a sor, vagy befagy, vagy kilép, vagy egyszerűen kiírja, hogy a mentés nem sikerült.
A játékhoz le van töltve a magyarítás.
R6 S.: ennél az a probléma, hogy nem tudok multizni más emberek ellen, valamiért folyton kidob és bugos. Egy kicsi piros konnektor van a képernyőn, valami a Battleeye-vel kapcsolatban.
Konfig: Intel Core i5 3570, Amd Rx 560 4GB, 8GB RAM, Windows 10 pro
Várom válaszotok,
➲ **BENEDEK**

TES 3: Ha rendszergazdaként indítod, XP kompatibilitással, akkor is fagy? A rendszergazdaként indítás úgy néz ki, hogy nyomsz egy jobb egérgombot a játék ikonján (vagy a játék futtatható exe állományán), majd Futtatás rendszergazdaként opció. Kompatibilitást szintén a jobb egérgombbal éred el, csak Tulajdonságok, majd a Kompatibilitás fülig el, és itt tudsz állítani. Mentés szempontjából probléma lehet még, ha a windowsos fiókneved (felhasználónév) ékezeteket tartalmaz.

R6 S: A piros konnektor (connection icon) a kapcsolat rossz minőségét jelzi a géped és a játékszerver között, valószínű, hogy rengeteg adatcsomag vész el út közben. A saját, otthoni hálózat ellenőrzése mellett érdemes lenne rámérni a szolgáltatótól bejövő jelre (bármilyen netes speed test oldal). A fagyások megszüntetésére pedig lehet, hogy elég lesz a VGA drivert frissíteni innen: https://tinyurl.com/m3655pm

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

➲ Tisztelt GURU!
Kérnék egy kis segítséget. Meg szeretném venni az Assassin's Creed Origins játékot (egyiptomi környezet, király!), de nem tudom, hogy a gépemen futna-e.
A gépem:
Asus M4A87TD-EVO alaplap
AMD Phenom II x4 965 BE proci
Asus Strix GTX 950 2GB VGA
Kingston HyperX Fury DDR3 2x4GB memória
19" LG monitor, 1024 x 768 max. felbontás
Win.10 64 bit.
A játék gépigény leírás alapján talán menne.
Előre is köszönöm a választ.
Tisztelettel:
➲ **P. LÁSZLÓ**

Felejtős... Nem indul el a gépeden! A Phenom II támogatás (SSE 4.1 utasításkészlet hiánya miatt) nem megoldott, és nem is biztos, hogy a későbbiekben foglalkoznak vele. Nyilván a Phenom II már benne van a korban, ugyanakkor indult petíció a támogatásért, ha esetleg protestálni szeretnél: https://tinyurl.com/y9lzy2nt

LEGO PIRATES

➲ Szia tika!
Észrevettem mostanában hogy a legós játékok, amik nekem megvannak, mint a Pirates of the Caribbean és a Hobbit, rengetegszer leállt. Olyan semmitmondó hibaüzeneteket kapok csak, hogy működése leállt! A Steamen megnéztem a Helyi fájlok épségét, de nem talált semmit.
Mit lehetne tenni?

Ha már ilyen szépen le lettem nemecsekelve, juszt is válaszolok, de legközelebb minimum egy nagybetűt kérek. Szóval, a Steam átfedést mindenképp kapcsold ki: a Steam kliensben az adott játékon böksz egy jobb klikket, Tulajdonságok, és az Általános fülön A Steam átfedés engedélyezése elől pipa ki. A Pirates esetében a WIN7 kompatibilitási mód is segíthet. Egy VGA driver cserét sem ártana megejteni...

PLAYS.TV

➲ Hali!
A Plays.tv-vel lenne gondom, hogy automatikusan elindítja a felvételt, de miután kilépek a játékból, vagy abbahagyom, nem jelennek meg a klipek, meg semmi más. Annyit ír, hogy játszak a játékkal, hogy legyen videóm. Nem működik.
Már újra telepítettem, az se hatott!
A választ előre is köszi :➲ **D**

Először a beállításokban (fogaskerék ikon), az Advanced részben lapozz el a Detected Games részig, ellenőrizd, hogy a játék, amiről felvételt akarsz csinálni, szerepel-e a listában (ha nem, akkor ADD gomb), és hogy a státusza zöld legyen. Kicsit feljebb, a FOLDERS résznél két olyan könyvtár legyen beállítva, ahol van elég szabad hely (min. 10GB). Aztán még mindig a beállításokban, de a VIDEO címszónál, Manuális felvétel beállítása, és egy új gyorsgombot (pl. F10 vagy bármi, aminek az adott játékban nincs funkciója) legyen hozzárendelve a Start/Stop részhez. In-game overlay legyen bekapcsolva először (Always display...). A beállításokból vissza a Plays.tv főképernyőre, játék indít, aztán ha a Plays.tv számlálója megjelenik, akkor Start (esetünkben F10), majd 30-40 másodperc múlva újra F10 (Stop). A számláló egyébként jelzi közben, hogy ment-e a felvétel. Ha így működik, akkor már lehet játszani a beállításokkal, automata módba tenni stb. A kapott klipek a Plays.tv főoldalán, illetve a Foldersnél beállított könyvtárban jelennek meg.

DRAGON AGE: ORIGINS

➲ Szia Tika!
Egy elég kellemetlen problémával fordulok hozzád segítségért. Megvettem a Dragon Age: Origins Ultimate Edition-t, ami idáig tökéletesen működött, azonban a Stone Prisoner DLC szereplőinél senkinek nincs hangja, se szájmozgása. Az alapjátékban még tökéletesen működött minden (a többi DLC-t még nem volt alkalmam kipróbálni). Próbáltam felvenni a kapcsolatot az EA supportjával, de nem nagyon tudtak segíteni, csak a szokásos frissítés/telepíts újra mondatokat hangoztatták, amikről viszont a különböző fórumokon azt írták, nem használ. Előre is köszönöm a segítséget.
Tisztelettel, ➲ **GERGŐ**

Másoknál is volt ilyen gond, és állítólag az újratelepítés a megoldás kulcsa, tehát a Stone Prisoner DLC-t újra letöltötték, csak nem mindegy, hogy honnan, azaz nem az Originről, hanem a Bioware oldaláról kell (ezért lehettek az ellentmondások a fórum és a support között). Sajnos a régi linkre nem találtam vissza (ahonnan ők letöltötték – social.bioware.com), de talán ez is jó lesz: https://tinyurl.com/ycafez2x (Dragon Age - View more)

SPINTIRES

➲ Kedves Tika!
Az említett játékkal van problémám.
1. A darus részre azt írtátok, hogy"...a megfele-

lő négyszögbe állva válasszuk az automatikus rakodást." Nos, én csak egy fehér kört találtam, ami jelzi, hogy hol van a fatelep. Szóval hol van az a négyszög? Próbáltam manuálisan irányítani a darut, de valami katasztrófa volt. Nincs rá mód, hogy átváltsak egér irányításra?
2. Hogyan működik az, ha tartálykocsimból üzemanyagot akarok adni egy üres gépnek? Valami ikon, hogy mit kell csinálnom? Ugyanez a kérdésem a lerobbant járművekkel kapcsolatban. Csak odamegyek a szerelő kocsival és kész?
3. Meg láttam, hogy a ti újságképeiteken magyar a kiírás. Van rajta magyarítás és telepítsem újra? Mert igazából nem is kerestem.
Egyelőre ennyi jutott eszembe.
Előre is köszönöm a válaszodat. További jó munkát.

➲ **JÓZSEF**

1. Nincs rá mód, hogy egérrel kezeld a darut. Emlékeim szerint minden fatelepen van egy fehér négyszög a farakások mellett, vagy középen, épp úgy, mint az oktatómódnál, és ebbe beleállva megjelenik a rakodás menüpont, csak ez ugye casual módban, és nem hardcore nehézségi fokon, mert utóbbin tényleg csak kézi rakodás van.
Rakodási segítség, képekkel: https://tinyurl.com/y7ms76s5

2. Így van, tehát elég a két járműnek elegendő közelségbe (hatókörök láthatók) állni, és a baloldali menüben ott lesz a Javítás funkció. Üzemanyag esetében, úgy rémlik, nem kell semmi, ha a tartálykocsi odaáll a másik mellé, te meg átszállsz a kifogyott naftájú járműbe, akkor automatikusan megtörténik a tankolás.

3. Nehogy újratelepítsd, menüből állítható a magyar nyelv! A játékot elindítod, Főmenü, jobb felső sarok.

SW: BATTLEFRONT 2

➲ Sziasztok!
Egyik barátom ajánlott titeket hogy ti tudtok mindenben segíteni. Az a probléma hogy vettem egy új Star Wars: Battlefront 2-t, és az Originen csináltam egy accountot, bejelentkeztem, beírtam a játék kódját, eddig nem volt semmi gond. Majd letöltöttem, és ez a hibaüzenet érkezett: Invalid license. Reason code=Missing DLL:{mfplat.dll} Error:0x7E). Emiatt nem indítja el a játékot. Már újra telepítettem, de azt se használt. Tipp?

A support szerint csak annyi a baj, hogy az N-es végű operációs rendszerekből gyárilag hiányzik a Média Player, ami meg egy csomó játékhoz kell. Irány az MS, és töltsd le a Media Feature Packot, persze telepíteni is kell. Link: https://tinyurl.com/y9dd2tdo

VSYNC

➲ Szia tika!
Egy gyors kérdés. Szóval a gépem: Intel Core i5 7500, Nvidia GTX 1070 8GB, 16GB RAM, WIN 10. Na, a kérdés az lenne, hogy ultrán megy a játék fix 60 fps-sel, de ha kikapcsolom a vsyncet, akkor több mint száz az fps-em, ez mit változtat? A monitorom 60hz-es. Olvasgattam prohardveren, hogy a monitor nem nőhet, ha a grafikus kártya nagyobb vagy mi. El tudnád ezt magyarázni? Mi az a vsycn? Mire jó, ha be van kapcsolva, és ha ki van kapcsolva? Pozitív vagy negatív oldala van-e?

Egy újabb Pál utcai fiú. A Shift legyen a fegyveretek, mert nem szeretnék kisbetűs maradni. De lássuk a levelet. Röviden, arról szól a történet, hogy bekapcsolt vertikális szinkronnál (vsync) a videokártya csak annyi képet rajzol meg, amennyit a monitor meg tud jeleníteni, tehát ha 60Hz a monitorod képfrissítési gyakorisága, akkor 60fps a maximum (60 frame, képkocka kerül ki egymás után 1s alatt), ez nyilván az ideális állapot. De ha erősebb konfigod van, akkor a kikapcsolt vsyncnél a VGA nem vár a visszacsatolásra, hanem ahogy elkészül egy frame, már nyomja is át, viszont ilyenkor meg a monitor lesz lemaradásban, mert a frissítési freki fölött érkező képkockát nem tudja befejezni, mivel jön a következő, és már azt jeleníti meg. A játékokban a mozgás miatt itt lesz egy kis csúszás, hisz az egyik nem teljesen befejezett képen már elmozdult valamelyik objektum, de fölötte/alatta az előzőn meg még nem, s ezt hívják képtörésnek. A kikapcsolt Vsync előnye tehát a gyorsaság, elméletben több időd (milliszekundumok persze) lenne reagálni, hátránya, hogy töredezik a kép (monitornak nincs ideje befejezni minden képkockát). A bekapcsolt Vsync előnye egyértelmű, az egyenletes, jó minőségű kép.

UNO

➲ Sziasztok Guruk!
Nemrég megvettem az UNO PC-s játékot. Elindul, meg minden, de mikor online játékot szeretnék indítani, lefagy, majd kiírja, hogy az UNO.exe leállt. Tudnátok segíteni?
Előre is köszönöm!

➲ **SÁNDOR**

A UPlay beállításokban a játékbeli fedőréteg engedélyezése elől vedd ki a pipát! Illetve a vírusirtót kapcsold ki egy próba erejéig, hátha az blokkolja!

ASSASSIN'S CREED 2

➲ Szia Tika!
Az AC2 magyarítással lenne problémám. A Magyarítások portálról szedtem le, a telepítésnél viszont hibát ír, nevezetesen nem sikerült módosítani a DataPC.forge fájlt. Ezután leokézom, és tovább megy a telepítés, és megint kiírja, de most azt, hogy nem lehetett módosítani a DataPC _ extra.forge-ot! Az érdekes dolog még az, hogy amikor beléptem a játékba, akkor kiírja, hogy ezt a történetet kitalált emberekről tervezték, stb., szóval ez magyarul van, de a játékban a feliratok, és a menü is angol maradt. Kétszer újratelepítettem, nem használt, és újra is indítottam a gépet, de ez sem használt! Tudnál segíteni? Mint mindig :).
Előre is köszi!

Az említett két fájl már többször frissült (a játékhoz kiadott patchcsek miatt), ezért nem sikerül. A linkelt fórumon kísérletezgettek vele, érdemes a hozzászólásokat is elolvasni, mert volt, akinek sikerült, és a szükséges fájlokat is mellékelte: https://tinyurl.com/yb9j35ox

LAPTOP

➲ Helló!
Karácsonyra megleptem magam egy laptoppal, felraktam rá végre az előfizetéshez járó Battlefront 2-őt. El is kezdtem tolni a single playert, egyszer csak azt érzem, hogy valami eszméletlen meleg. Utánajártam, és a CPU hőmérséklete 85°C körül mozgott. Alapjáraton 30°C, más programoknál 50-60 körül mozog. A gép megfelel a követelményeknek (low grafon tolom), játék közben nem szaggat, kipróbáltam nagy multiplayeres pályákat is, de ezt a 85°C-ot nagyon magasnak tartom és zavaróan melegnek is érzem. Mit lehet ilyenkor tenni?
Laptop: ASUS X550VX - i5-7300HQ, 15.6FULL HD, 1000 GB, 8GB, Geforce GTX 950M 2GB, DVD RW

Köszönettel,

➲ **MÉZGA**

Ha megnézed a teszteket, pl. ezt – https://tinyurl.com/y8scgkyz, a CPU 75-80 fokig simán felmegy, és a GPU bizony ennél is jobban melegszik, a műanyag ház ugyanis nem jó hővezető, és a kis hely-nagy teljesítmény kombó mindig ezzel jár. A 85 fok egy kicsit magasabb, mint az elvárt, esetleg egy hűtőpadot beszerezhetsz, az pár fokot javíthat a helyzeten. Amúgy az a gond, hogy sok mozgástér nincs a történetben, megbontani, újrapasztázni nem lenne jó – a garancia miatt, és mivel működik (órajelet nem veszi vissza, nem fagy), azt sem tudjuk, hogy az ASUS mit kezdene vele (egy emailt talán megereszthetsz feléjük, képeket is csatolva). Otthon azonban azon kívül, hogy nem akadályozod a légáramlást (nem az öledbe teszed, hanem sík felületre), mást nem tudsz tenni az ügyért.

LEGO BATMAN 3

➲ Helló Tika!
Egy nem épp aktuális játék miatt kérnék tőled segítséget/tanácsot. Az év végi szabim idején kedvet kaptam újra LEGO játékokkal eltölteni az időmet. A Super Heroes 2 100%os kipörgetése után a LEGO Batman 3-hoz is. Sajnos, itt nem tudom a 100%-os végigjátszást „egyelőre" elérni, annak ellenére, hogy minden pályán, bolygón, stb. összegyűjtöttem az összes lehetséges arany kockát, Adam Westet, stb., de még mindig hiányzik karakter, és arany kocka is, a bajszos kis ember mellett. Bújtam a Steam community-ket, a google segítségével a netet, de nem találtam semmilyen használható információt, hogy hol lehetnek a „hiányzó" dolgok. A különböző piros kockából származó bónuszok, amik jelölik a gyűjthető elemek helyét, nem jeleznek sehol semmit.
Tudnál esetleg tippet, trükköt, segítséget adni? Már csak 4% hiányozna, és nem nagyon van kedvem ahhoz, hogy most az egészet elölről kezdjem.
Válaszod előre is köszi.

Régi olvasótok, ➲ **GÁBOR**

A Gamesradar guide-ját már átlapoztad? Az összes arany kocka, karakter, meg minden egyéb huncutság lelőhelyét összegyűjtötték, képekkel illusztrálták, mondjuk elég terjedelmes anyag, de tán ebből kiderül, hogy mit felejtettél el. A link: https://tinyurl.com/yctp5xp7

EGY HELYEN MINDEN, MI SZEM-SZÁJNAK INGERE

2018 CES

[ÍRTÁK BODAK, POZANDR, STEELSAINT]

AZ ÉV ELSŐ, ÉS EGYBEN LEGNAGYOBB ELEKTRONIKAI KIÁLLÍTÁSA A CES, MELYEN NEMCSAK AZ ÉPPEN AKTUÁLIS DIVATOT HATÁROZZÁK MEG A GYÁRTÓK, HANEM A JÖVŐ VÁRHATÓ TRENDJEIT IS IGYEKEZNEK FELRAJZOLNI. EBBŐL A HATALMAS KAVALKÁDBÓL SZÁMOLATLANUL SOROLHATNÁNK AZOKAT A TERMÉKEKET, MELYEKRE EGY MOZDULATTAL ELVERHETÜNK EGY VAGY ÉPPEN TÖBB HAVI ÁTLAGFIZETÉST.

Az újév kezdetét a szórakoztató-elektronikában mindig is a CES (Consumer Electronics Show) jelentette, mely idén január 9-től január 12-ig fogadta a látogatókat. Több mint 4000 kiállító közel 240 000 négyzetméteren várta az érdeklődőket, akik jöttek is szép számmal: körülbelül 120 ezren fordultak meg a nevadai Las Vegas Convention Centerben, mindössze három nap alatt. Ebből is látszik, hogy egyáltalán nem túlzás azt állítani, hogy akár a teljes magazint meg lehetne tölteni a bemutatott kütyükkel és cuccokkal, és még mindig csak a felszínt kapargatnánk. Ha mindenkiről csak egy sort írnánk, talán be is férne a teljes felhozatal az újságba, de annak semmi értelme nem lenne, úgyhogy válogatnunk kellett. Mint minden évben, úgy most is a nagyobb, komolyabb érdeklődésre számottevő kategóriák köré építjük fel beszámolónkat, az elkövetkezendő nyolc oldalon.

Tévék és monitorok, avagy van képünk hozzá

A CES talán legnagyobb felhozatalával rendszerint a tévégyártók büszkélkedhetnek, de legalábbis ezek vonzzák leginkább az ember tekintetét, egyik-másik már csak a méreténél fogva is. A nagy gyártók közül a legméretesebbet idén a Samsung villantotta, a nemes egyszerűséggel csak „The Wall" (a Fal) névre keresztelt 146 colos készülékkel. Nem, nem írtuk el, valóban egy 370 centiméteres képátlójú tévéről beszélünk, mely méltán kapta becenevét, állítva valószínűleg be sem fér egy átlagos belmagasságú szobába. Teljes körű specifikációkat ugyan nem tettek közzé, de az biztos, hogy egy ekkora tévének a 4K felbontás kicsit kevés. Fényereje 2000 nit, melyet a microLED technológiának hála a teljes síkon is tud produkálni. Felmerülhet a kérdés, hogy egy ekkora panel legyártásához vajon mekkora gyártósorra van szükség. Nos, nem akkorára, mint a készülék maga, ugyanis egy a falhoz hasonlóan ez is „téglákból", vagyis modulokból áll, csak itt éppen nem kell őket kötésbe rakni.

ELSŐNEK LENNI, MINDENÁRON

Az LG-nek sem volt oka szégyenkezni, sőt. Nemcsak hogy a termékeik 90 díjat zsebelhettek be különböző kategóriákban, de a hivatalos legjobb televíziónak járó díjat is nekik ítélték. Az LG AI OLED TV (C8-as modell) egy szinttel a belépő B8 fölött áll, a cég leggyorsabb Alpha 9 processzora mellett a Google Assistanttel érkezik, de az Amazon Echót is támogatja. A 4K Cinema HDR és a Dolby Atmos ezen a szinten már alapfelszereltségnek számít, kereskedelmi forgalomba valamikor az év folyamán kerül, 77, 65 és 55 colos kivitelben. Továbbá bemutatták az első működő 8K OLED TV panelt, valamint egy feltekerhető 65 colos, szintén OLED panelt. Na, nem úgy kell ezt elképzelni, hogy levesszük a falról, feltekerjük és a hónunk alá csapva átmegyünk a szomszédba megnézni az esti híradót. A képernyő ehelyett az erre a célra kialakított talapzatba süllyed (mely egyébként megfordítva a plafonra is szerelhető), az egész művelet nem igényel többet tíz másodpercnél. Mindez nem megy a képminőség rovására, a 4K kijelzőt részlegesen is be lehet hajtatni, vagy akár a plafonra is felszerelni. A rossz hír azonban, hogy nem holnap rakjuk fel függöny helyett, az LG egyelőre nem tervezi forgalomba helyezését, csupán a hajlítható kijelzők felhasználási lehetőségeinek bemutatására, afféle demonstrációnak szánták.

NEM CSAK KONZOLOKHOZ ÉRTENEK

A Sony sem tétlenkedett, leglátványosabb újdonságként egy 8K felbontású LCD prototípust mutatott be, amit a vadonatúj X1 Ultimate processzor hajt, mely a megjelenített objektumokat felismerve igyekszik javítani a képminőségen. Legfőbb vonzereje azonban nem ez, még csak nem is a HDR vagy a 85 hüvelykes képátló, hanem az egészen elképesztő 10 000 nites fényerő. Elsőre talán túlzásnak hangzik, és valljuk be a „tökéletes" feketék nélkül valószínűleg nem képes olyan kontrasztot és színtelítettséget elérni, mint az OLED technológia. Ha pedig már az OLED-nél tartunk (igen, megint), akkor nem mehetünk el szó nélkül az AF8 mellett, mely a bevált recepten nem változtat, csak tovább tökéletesíti azt. A fő vonzerejét a tavaly bemutatkozott Acoustic Surface technológia jelenti, ahol maga a panel bocsátja ki a hangot, nincs szükség külön hangszórókra vagy sound barra. A lassan sztenderdnek nevezhető 4K felbontás és Dolby Vision

Az Nvidia CES-en bemutatott koncepciója szerint a legnagyobb gyártók nemsokára „gamer tévékkel" is előrukkolhatnak, melyek egyben persze monitorként is működnek.

MicroLED
– új, de mégsem

A microLED (továbbiakban mLED) bár újnak hangozhat, korántsem az: már az ezredforduló hajnalán kikísérletezték, és a Sony (kereskedelmi forgalomba nem került) „Crystal LED" valamint a Samsung QLED technológiáinak alapjaként szolgál. A mLED maga sok hasonlóságot mutat az OLED-del: magas kontraszt és fényerő az egyesével ki-be kapcsolható LED-eknek hála, alacsony fogyasztás. Az egyetlen fontos különbség, hogy szerves fénykibocsátó anyagok helyett szervetlen vegyület (például a sima LED-ekben is használt gallium-nitrid) szórja a fényt, melynek egy színes szűrőrétegre is szüksége van az alapszínek előállításához - cserébe azonban nem fenyegeti a színek kifakulásának veszélye, mint az OLED paneleket.

AZ LG „feltekerhető" tévéje nagy népszerűségnek örvendett a vegasi show-n.

mellett számos HDR formátumot támogató készülék két méretben (55 és 65 col) kerül a piacra – hogy mikor és mennyiért, az még nagy kérdés. Ugyan nem tévé, de az árát legalább már tudjuk a Sony új 4K-képes projektorának, melyet egy dohányzóasztallal is össze lehetne téveszteni – igaz, annak kicsit drága lenne 30 000 dollárért (cseppet több, mint hét és fél millió forint). Az ultra rövid távolságból (9.6 col, nagyjából 30 centi) akár 120 inch szélességű és 2500 nit fényerejű képet kivetíteni képes LSPX-A1 saját 360°-os hangrendszerrel teszi teljessé a házimoziélményt. Már csak egy kellően lesötétített szoba, no és persze 4K-s tartalom, valamint az ahhoz szükséges lejátszó kell hozzá, bár ez aligha probléma annak, aki le tudja szurkolni az árát.

AZ IDEI CES AZ UTÓBBI ÉVEK TRENDJEINEK MEGERŐSÖDÉSÉRŐL SZÓLT, NA MEG A VIRTUÁLIS ASSZISZTENSEK, EGYSZERŰSÍTETT MI-K TÉRHÓDÍTÁSÁRÓL.

TV JÁTÉKRA? LEHETSÉGES!

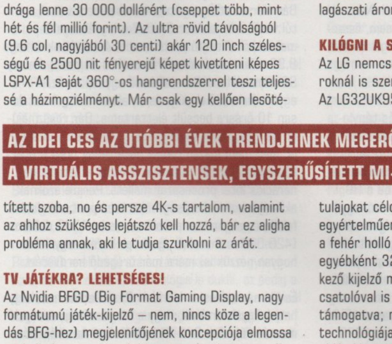
Az Nvidia BFGD (Big Format Gaming Display, nagy formátumú játék-kijelző – nem, nincs köze a legendás BFG-hez) megjelenítőjének koncepciója elmossa a tévék és a monitorok között amúgy is egyre vékonyodó határt. A 65 colos, falra rögzíthető tévé már nem álom, a vállalat több partnerrel (Acer, ASUS, HP) is együtt dolgozik azon, hogy minél előbb a piacra kerülhessenek ezek a készülékek. A 4K HDR kijelzőknek a játékos minősítéshez alacsony késleltetésre és magas képfrissítésre van szükségük, a tervek szerint 120 Hz-en fognak pörögni, és a lehető legsimább élményről a G-SYNC gondoskodik majd. A tervek szerint még idén nyáron piacra kerülhetnek, és talán nem tévedünk nagyot, ha azt mondjuk, csillagászati áron hozzájuk is juthatunk majd.

KILÓGNI A SORBÓL

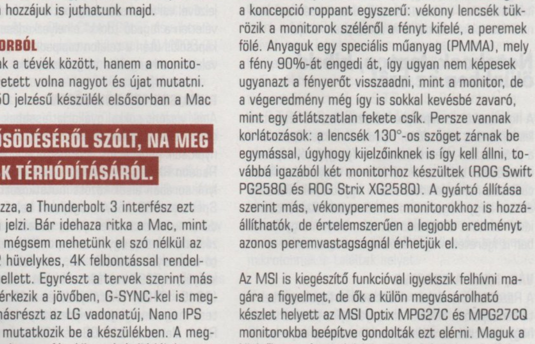
Az LG nemcsak a tévék között, hanem a monitoroknál is szeretett volna nagyot és újat mutatni. Az LG32UK950 jelzésű készülék elsősorban a Mac tulajokat célozza, a Thunderbolt 3 interfész ezt egyértelműen jelzi. Bár idehaza ritka a Mac, mint a fehér holló, mégsem mehetünk el szó nélkül az egyébként 32 hüvelykes, 4K felbontással rendelkező kijelző mellett. Egyrészt a tervek szerint más csatolóval is érkezik a jövőben, G-SYNC-kel is megtámogatva; másrészt az LG vadonatúj, Nano IPS technológiája mutatkozik be a készülékben. A megoldás lényege, hogy a fénykibocsátó diódák között apró nanorészecskék nyelik el a nem kívánt irányba szivárgó fényt, ezáltal nagyobb színhűség érhető el, a gyártó állítása szerint 98%-os DCI-P3 színtérlefedettséget érhet el.

Nem kijelző, hanem hozzá való rendkívül ötletes tartozék az, amit az Asus kínálatából kiemelnénk. A ROG Bezel-Free Kitnek a többmonitoros rendszerrel rendelkezők örülhetnek, a kiegészítő ugyanis, ha nem is tünteti el, de elfogadhatóbbá teszi az illesztéseknél a képbe belerondító fekete csíkot. Maga a koncepció roppant egyszerű: vékony lencsék tükrözik a monitorok széléről a fényt kifelé, a peremek fölé. Anyaguk egy speciális műanyag (PMMA), mely a fény 90%-át engedi át, így ugyan nem képesek ugyanazt a fényerőt visszaadni, mint a monitor, de a végeredmény még így is sokkal kevésbé zavaró, mint egy átlátszatlan fekete csík. Persze vannak korlátozások: a lencsék 130°-os szöget zárnak be egymással, úgyhogy kijelzőinknek is így kell állni, továbbá igazából két monitorhoz készültek (ROG Swift PG258Q és ROG Strix XG258Q). A gyártó állítása szerint más, vékonyperemes monitorokhoz is hozzáállíthatók, de értelemszerűen a legjobb eredményt azonos peremvastagságnál érhetjük el.

Az MSI is kiegészítő funkcióval igyekszik felhívni magára a figyelmet, de ők a külön megvásárolható készlet helyett az MSI Optix MPG27C és MPG27CQ monitorokba beépítve gondolták ezt elérni. Maguk a kijelzők sem éppen hétköznapiak, bár hasonlót láthattunk már korábban is: a 27 colos VA panellel szerelt, ívelt képernyők 144Hz-es képfrissítéssel büszkélkedhetnek, sorban FHD (1920×1080) és WQHD (2560×1440) felbontás mellett. Ami kiemeli őket



2018-ban a 144 Hz-es kijelzők már alapvető gamer eszköznek fognak számítani.



Bár a 4K most is terjedőben van, a többi UHD szabvány még sokat várat magára.

Elsötétedett a CES

Egy ilyen hatalmas kiállítás megszervezése és lebonyolítása elképesztő feladat, az ideire azonban talán a gigantikus tévék mellett a második napon bekövetkezett áramszünet miatt fognak a legtöbben emlékezni. Igaz, az északi és déli termeket nem érintette a probléma, de a központi csarnokban a Sony, a Samsung és az LG standjai is áram nélkül maradtak, ami enyhén szólva is kellemetlen. A sötétben mobillal világító és botorkáló tömegek látványa talán csak kívülről, utólag tűnik komikusnak.

A hibridek szerelmesei a Lenovo Mix 630-at csodálhatták meg a CES-en, mely készülék 20 órás üzemidővel kecsegtet, cirka 200 ezer forintért.

Az Acer Swift 7 (balra) olyan vékony, mint egy okostelefon: mindössze 8,98 mm-es vastagsága ellenére 10 órát is bír aksiról. Ára 420 ezer Ft.

a tömegből, az a SteelSeries GameSense rendszer, melyet jelen esetben a monitor alján elhelyezkedő, öt szakaszra bontott LED csík jelent. Funkciójuk pedig ismerős lehet más, azonos technológiával szerelt SteelSeries termékekből: mindegyiket tetszés szerint programozhatjuk, hogy a játékbeli, általunk fontosnak ítélt adatokat (például életerő, lőszer, beérkező üzenet) félrepillantás nélkül is azonosítani tudjuk.

Notebook, laptop, hibrid – ölünkben az erő!

A notebookok és laptopok felhozatala évről évre csak kis lépéseket tesz előre, fejlődésük a kijelzőpanelek és a processzor-, illetve a videokártya-gyártók lépéseihez kötött. Ebből a körből kitörni, vagyis vásárlókat csábítani nehéz feladat, valami egyedit kell villantani ahhoz, hogy elégedetten csettintsünk. Szerencsére idén nemcsak elképzelés szintjén, hanem a gyakorlatban is ígéretes megoldásokkal kecsegtettek.

VÁG, MINT A BOROTVA

A Razer minden évben villant valami figyelemfelkeltő koncepciót, melyek néha olyannyira jól sikerülnek, hogy nemcsak az érdeklődést, hanem az enyves kezeket is vonzzák. Talán emlékeztek rá, hogy tavalyi kütyüjüket valaki meg is lovasította, de az idén valószínűleg megkettőzték a védelmet a kiállítási tárgyaik körül, így nem került sor hasonlóra. A viccet félretéve, a gyártó a jelek szerint még mindig nem fogyott ki a női nevekből: idei koncepciójuk a Project Linda, egy laptop, melybe saját telefonjukat, a Razer Phone-t lehet illeszteni. Tulajdonképpen nem is annyira önálló gép, inkább egyfajta „dokkoló", mely extra tárhellyel és akkumulátorkapacitással, egy komplett Chroma billentyűzettel, valamint egy 13,3 colos kijelzővel varázsol számítógépet a telefonból. Nem véletlen a fogadó „dokk" elhelyezkedése sem, összekapcsolás után a telefon tapipadként szolgál tovább, valamint a hangról is az gondoskodik.

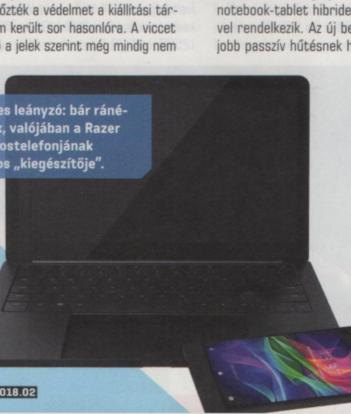
RIVÁLISOK EGY BÖLCSŐBEN

Amik viszont sokkal gyakorlatiasabbak és ténylegesen újdonságnak is nevezhetők, azok az Intel nyolcadik generációs processzorával és az AMD Radeon RX Vega M párossal szerelt laptopok, melyek sorában elsők között mutatkozott be a HP Spectre x360 15. A megújított belsőn kívül egyedül a numerikus billentyűzet nevezhető igazi változásnak, minden egyéb szempontból megfeleltethető a tavalyi modellnek. Na, nem leszólni akarjuk a kütyüt, a 360°-ban körbehajtható 15 colos QHD (3840×2160) érintőkijelző és a 10,4 mm vastag test még mindig igen impresszív, ahogyan a 16 GB RAM, illetve az 512 GB-os SSD, valamint 1370 dolláros (340 000 forintos) ára is. A Dell is bemutatta az Intel-Vega párossal szerelt 2-in-1 XPS 15 notebook-tablet hibridet, mely 15 colos 4K kijelzővel rendelkezik. Az új belsőnek, valamint részben a jobb passzív hűtésnek hála a gyártó állítása szerint akár 15 órán keresztül is ellátja árammal a készüléket annak akkumulátora. A kütyü mindössze 16 mm vastag, a piacra április elején érkezik 1300 dolláros (320 000 forintos) áron.

HORDOZHATÓSÁG ÉS PRODUKTIVITÁS

Bár már az eddig említett darabok sem voltak túl vaskosak, az Acer Swift 7 a legvékonyabb mobilokkal állítható párhuzamba. A notebook a maga 8,98 milliméterével az iPhone X és Samsung Galaxy S8 okostelefonokkal említhető egy lapon. Ezzel együtt jár a pehelysúly, és az akkumulátor hivatalosan 10 órásra becsült élettartama. Bár rosszmájúan hangzik, talán soványsága az egyetlen vonzereje is, mert nem igazán tudjuk hova tenni, hogy a gyártó milyen ötlettől vezérelve döntött a hetedik generációs Intel processzor mellett. Persze azoknak, akiknél a hordozhatóság, mint szempont, mindent felülír, ez aligha lesz probléma, de az 1700 dolláros (420 000 forintos) ár igencsak borsos egy (akárhogyan nézzük is) mára már öregedő hardverért.

És ha már szó esett hibridekről, zárásként nem hagyhatjuk figyelmen kívül, hogy a Microsoft új koncepció mentén képzeli a 2-in-1 készülékeket. Az elképzelés szerint a tablet-notebook szerelemgyermekeinek a produktivitás végett az okostelefonokhoz hasonlóan folyamatosan bekapcsolt állapotban kell lenniük. Így szünet nélkül frissítik az e-maileket, és értesítéseket, vagyis mindenről azonnal értesülhetünk. Ehhez per-



Linda különleges leányzó: bár ránézésre notebook, valójában a Razer saját gamer okostelefonjának szuperlátványos „kiegészítője".

A HP Spectre érdekes, de nem új ötlet: a legelső duplaoldalas kijelzővel szerelt notit még az Asus mutatta be, valamikor 2012-ben.

A főleg tápjairól ismert Corsair új egere az egérpadon keresztül töltődik, azaz mondhatjuk, hogy optimális használat mellett sosem merül le.

A Corsair egeréhez persze spéci egérpad dukál, ami egyben töltő is: ezen át lehet maximumra tornászni a 24 órás aksi töltöttségi szintjét.

A Mad Catz fülhallgatója nemcsak hogy gamereknek lett kifejlesztve, de még mikrofont is kapott, így kissé bizarr látványt nyújt a kütyü.

A SteelSeries a szokottnál is pontosabb szenzorokat ígér a Rival 600-ban, amit nehéz elhinni, hiszen az eddigi egereik is félelmetesek.

sze elengedhetetlen a minél hosszabb, gyakorlatilag több hetes készenléti idő. Ezt a magas mércét szeretné megütni a Qualcommal együtt dolgozva több gyártó is, melyek közül a Lenovo modelljét emelnénk ki. A Miix 630 alapfelszereltségéhez tartozik a stylus és a billentyűzet is, 20 órás üzemidővel és majd' egy hónapos készenléti idővel kecsegtet. Persze ehhez a teljesítményhez a valamelyest kisebb (12,3 col; 1920×1280) kijelző és a Snapdragon 835 processzor is hozzájárul. Hasonló modelleket vonultatott fel a HP (Envy x2) és az Asus (NovaGo) is, belsejükön túl mindegyikük közös pontja még a 800 dolláros (200 000 forintos) ár.

Gamer perifériák

Bár nem kifejezetten játékosokhoz szól a CES, azért mindig akad egy-két kütyü, amelyik felkelti a figyelmünket, vagy azért, mert előremutató, vagy azért, mert kiemelkedőnek ígérkezik. Ilyen a SteelSeries Rival 600, mellyel új számozásba kezdett a gyártó. Az új termék mellé új technológia is dukál, ez pedig a duplaszenzoros TrueMove 3+, mely minden eddiginél nagyobb pontosságot ígér. Maguk az érzékelők nem újak, a Sensei 310 és Rival 310 modellekből átemelt felsőkategóriás Pixart gyártmány gondoskodik. A második szenzor hasznát akkor látjuk, amikor elemeljük az egeret az egérpadtól (vagyis igen gyakran) a gyártó elmondása szerint 0.5 mm pontossággal működik, és sokkal jobban egy helyben tartja a kurzort, melynek végeredménye egy minden eddiginél pontosabb rágcsáló. Mindennek tetejébe a kötelező extrákkal is fel van szerelve: diszkófény, állítható súlyozás és 60 millió kattintást is kibíró kapcsolók - mindezért nem is tűnik olyan soknak a 80 dolláros (20 000 forintos) ár.

Ha már a rágcsálóknál járunk, nem maradhat ki a Corsair újdonsága, a Dark Core RGB SE és a hozzá tartozó (legalábbis erősen ajánlott) MM1000 Qi egérpad sem. A kifejezetten jobb kézre tervezett vezeték nélküli egér a cserélhető hüvelykujjtámaszon felül sok extrát nem tud felmutatni, de amit igen, az roppant hasznos. A két kütyü nem véletlenül jár párban: az egér ugyanis beépített Qi modullal rendelkezik, magyarul vezeték nélkül tölthető – és itt lép képbe az egérpad, mely éppen erről gondoskodik. A rágcsáló 24 órás üzemidővel rendelkező akkumulátorát annak nyugalmi helyzetében tölti, az összes Qi-kompatibilis eszközzel együtt. Sőt extraként még egy különálló Qi-függeléket is kapunk, hogy más készülékeket is kompatibilissé tehessünk vele. Hasonló megoldásokkal rukkolt elő a Razer (Mamba Hyperflux), és a hamvaiból feltámadó Mad Catz (R.A.T. Air) is, ez utóbbi azonban vezetékessé is alakítható.

FEL! TÁMADUNK!

Ha már így szóba kerültek, a Mad Catz tavalyi csődje után idén őrült macskából főnixmadárrá avanzsált, és gyakorlatilag egy teljes periféria-portfóliót mutatott be a CES 2018 során. Az imént említett „patkányon" túl még öt rágcsáló, a R.A.T. 1+, 2+, 4+, 6+, 8+ modelljei (az egyre magasabb számozás értelemszerűen egyre több funkciót takar), valamint a R.A.T. Pro S3 és X3 cserélhető elemekkel feszítő egerei közt gyakorlatilag mindenki megtalálhatja a pénztárcájának megfelelőt. Csak azért nem mondjuk, hogy az ízlésének valót, mert a Mad Catz robotikus dizájnja mindegyiken átível, amit lehet szeretni vagy utálni, de portalanítani mindenképp rémálom. Billentyűzetből már szűkösebb a paletta, mindössze két vezetékes változatot láthattunk, a S.T.R.I.K.E. 2 membrános és S.T.R.I.K.E. 4 Cherry MX Brown kapcsolókkal szerelt mechanikus klaviatúra dizájnja a gyártóhoz képest visszafogott. Fülesekből a F.R.E.Q 2 és 4 (sorban vezetékes és vezeték nélküli) headsetjei, valamint az ES Pro+ kínál alternatívákat, ez utóbbit emelnénk ki a sorból. Azoknak, akik ultrakönnyű fülest szeretnének, remélhetőleg nem kell tovább keresgélni, az „agybadugós" fülhallgatón még egy mikrofonnak is találtak helyet.

Ha pedig már a füleseknél tartunk, a Kingston HyperX vonala tovább gazdagodott, a nagysikerű Cloud család egy újabb taggal bővül, és megkapta a maga vezeték nélküli „Flight" fantázianevű tagját. Az audiofilek körében nem ismeretlen Sennheiser is egyre komolyabb lehetőséget lát a játékos kiegészítők piacán, legalábbis erre tudunk gondolni a GSP 600 láttán, melynek elkészültét a Game Zero

A Mad Catz feltámadása finoman szólva sem sikerült hétköznapian: a gyártó Rat-szériás egerei nagyon bizarr látványt nyújtottak Las Vegasban.

A Sennheiser füleseit tényleg csak a hangokra leginkább érzékeny olvasók figyelmébe ajánljuk: a GSP 600 jelenleg cirka 80 ezer forintba kerül!

Az Intel és az AMD bizarr házasságának gyümölcse egy apró, de erős masina, amellyel akár 6 kijelzőt is meg tudunk hajtani az asztalunkon.

Az Asus nem tett csodát a CES-en, ZenFone-szériája azonban köszöni, most is hozza az elvárhatót: az új modell 100 ezer forintról indul.

Rejtett ujjlenyomatolvasó ide, látványos dizájn oda, a Sony még mindig a pazar kamerákban bízik, az Xperia XA 2 Ultra erre a legjobb bizonyíték.

sikere ösztönözte. Az elődnél is jobb hangzással és mikrofonnal, fém fejpánttal egy újabb jelentős lépést tettek az új piac meghódítására.

MÉG EGY ZABIGYEREK

Zárásként még egyszer visszatérnénk az Intel-AMD házasságra, mely nemcsak a laptopok közt mutatott újat, hanem egy NUC (Next Unit of Computing) képében is. Ha ismeretlen lenne az elnevezés, akkor egy ultrakompakt mini-PC-ként tudjuk leírni az aprócska, mindössze 1,2 liter űrtartalmú dobozkát. A méret ne tévesszen meg senkit, elképesztő lóerők lapulnak benne: a két változatban elérhető NUC erősebbikének belsejében egy unlockolt (magyarul tuningolható) Intel Core i7-8809G lapul, mely az AMD Vega M magokat szolgálja ki, a gyártó állítása szerint a VR-képes Hades Canyon akár 6 kijelzőt is meghajt. Ugyan a tavalyi Skull Canyonnál (0,69 l) valamelyest méretesebb a kütyü, teljesítményét elnézve nem lehet okunk a panaszra, ára már egy csöppet riasztóbb, 1000, illetve 800 dollár attól függően, hogy melyik modellt választjuk.

Mobiltelefonok

Bár a CES nem éppen a mobilok legfontosabb kiállítási bázisa (arra ott van a februárban megrendezésre kerülő Mobile World Congress), azért néhányat a gyártók kivittek Vegasba. Az elmúlt fél-egy évtized főleg a távol-keleti cégek előretöréséről szólt. A kínai (Huawei, Xiaomi, OnePhone stb.) gyártók pár év alatt összbevétel szempontjából majdnem utolérték a legnagyobb vállalatokat (Samsung). Hogy mi a siker titka? Jóval elérhetőbb áron kínálják a nagytudású készülékeket, mint a riválisaik.

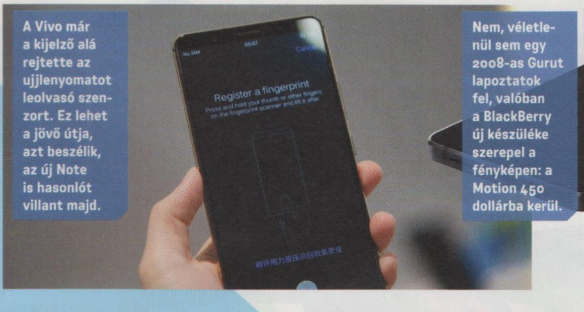
A JÖVŐ ÚTJA

A CES 2018 egyik sztárja, a Vivo egy fiatal cég: 2009-ben alakult meg, ugyanakkor egy olyan technológiát mutatott be, amit óriásvállalatoktól várnánk el. A kínai cég ugyanis az Apple-t és a Samsungot megelőzve elkészítette az első telefont, amiben az ujjlenyomatolvasó a kijelző alá (!) lett helyezve. A Szinaptikus Optikai Szenzor, ahogy a kutatócég, a Synaptics hívja, már évek óta fejlesztés alatt áll: a vállalat azt állítja, hogy 2018-ban tömegesen fog elterjedni a mobiltelefonokban ez a fajta védelem. A kérdés már csak az, hogy mikor jelenik meg a gyártóknál? A Vivo a rendezvényen kijelentette, hogy a technológiát használó telefonjuk tömeggyártásra készen áll, valószínűleg először a kínai és az indiai piacokon vezetik be az eszközt, hogy onnan eljuttassák más régiókba is. Az ára persze kérdéses, de az valószínűsíthető, hogy az Apple, a Samsung, a Huawei, a Xiaomi és a Vivo/Oppo fogja először beépíteni a készülékeibe az FS9500 Clear ID nevet viselő szenzort. Az előzetes hírek szerint a technológia remekül működik, kellően gyors és kényelmesebb, mint egy normál, a telefon hátuljába épített ujjlenyomatolvasó, vagy akár az iPhone X-be épített FaceID. És csak ez számít.

KISPÁLYÁSOK

Ez volt a legizgalmasabb bejelentés, a többi gyártó (az Asus, a BlackBerry, a Honor, a TCL) messze lemaradva a Vivo mögött kullogott. Egyik sem szolgált nagy hírekkel, főleg középkategóriás telefonok kerültek reflektorfénybe. Az Asus ZenFone Max Plus kellemes, 330 dolláros árcédulát kapott (hazánkban ez valószínűleg 100 ezer forint feletti árat jelent), valamint egy 2160x1080 képpontos kijelzőt és brutális, 4130 mAh-ás telepet. Ezzel nevetve kibír az Asus új készüléke több, mint egy napot, ráadásul arra is képes, hogy a telefon töltsön fel egy másik készüléket. Nyolcmagos CPU, 3 GB RAM, 32 GB háttértár – örvendetes dolog abban az időben, amikor más gyártók még 16 GB ROM-okkal szórakoznak. Szerencsére a BlackBerry ennél többet pakolt bele a legújabb készülékébe, a Motionbe, amivel visszatért az érintő-kijelzős Androidokhoz, de semmi pánik, fognak érkezni hagyományos billentyűzettel ellátott készülékek is az év folyamán!

A Motion hardverileg egy szinten van a tavaly bemutatott KeyOne-nal, az egyetlen különbség az IP67-es vízvédelem. Míg a KeyOne 550 dolláros árat kapott, a Motion 450 dollárért kerül a biztonságos márka híveihez, ez pedig jelentős tényező lehet a sikerben! Végül meg kell említeni a Sony Xperia XA 2 (Ultra) nevet kapott telefonját, aminek legnagyobb dobása a 23 MP-es hátsó, és a 16 + 8 MP-es elülső szelfikamera. A hátsó



A Vivo már a kijelző alá rejtette az ujjlenyomatot leolvasó szenzort. Ez lehet a jövő útja, azt beszélik, az új Note is hasonlót villant majd.

Nem, véletlenül sem egy 2008-as Gurut lapoztatok fel, valóban a BlackBerry új készüléke szerepel a fényképen: a Motion 450 dollárba kerül.

Fárasztó tekergetni a csapot? A CES-en erre is tudtak megoldást: ez az okos zuhanyrendszer méri a víz hőmérsékletét, és automatikusan beállítja azt.

Már nincs messze a csodás jövő, mikor is az intelligens tükör szóban is megerősíti: igen, ma reggel is fertelmesen nézünk ki, többet kéne aludnunk!

A CES-en az okoskijelzők is nagy népszerűségnek örvedtek, főleg a JBL LinkView, amely a gyártó szakértelmének hála remekül szól.

fényképező sötétben is tud fényképezni, hála a 12800-as ISO érzékenységnek, ugyanakkor fontos kérdés, hogy ilyen érték mellett milyen képzajt lehet majd észrevenni az elkészült fotókon? A blende egyébként f/2.0 fényerejű, ami nagyszerű dolog. Az elülső, 16 MP-es kamera vakuval is rendelkezik, így sötétben is tökéletes szelfit lehet lőni az Eiffel-torony tetején, míg a 8 MP-es a széles látószögével segíti a csoport-szelfik készítését. Ezek a megemlítésre érdemes telefonok, a nagy dobásokat a február végén, Barcelonában megrendezésre kerülő MWC 2018-ra tartogatják a gyártók.

Okosotthon

Az okosotthont pár éve még sci-fibe illő elképzelésnek gondoltuk, ma már viszont könnyedén az életünk szerves részévé válhat, ahogy arról a CES 2018 során is meggyőződhettünk. Beépített Amazon Alexával érkező tükrök, programozható tusolók és szívverést figyelő matracok, ezek várták a kiállítás smart home részlegére kilátogatókat. Ha az ember okosotthonról beszél, elsőre a nappali és a konyha jut eszébe. Eddig leginkább ezekre a területekre fókuszáltak a gyártók, legyen szó beépített érintőképernyővel érkező hűtőkről vagy időjárást figyelő termosztátról. Most azonban változtak a trendek, és két, eddig a háttérben meghúzódó helyiség került a figyelem középpontjában: a fürdő- és a hálószoba.

MINDENKINEK KELL EGY TITKÁR

A kínálatot elnézve hamar szemet szúrhat az embernek, hogy a legtöbb berendezés bizony erősen támaszkodik a mostanában egyre divatosabb digitális asszisztensekre. Nincs is ebben semmi meglepő, hiszen már korábban is őket használták egyfajta csomópontként, mely összefogja a különféle okos berendezéseket. Ezt a trendet pedig a gyártók is igyekeztek meglovagolni, így a CES keretein belül nem egy okos kijelzőt mutattak be, melyet kifejezetten a digitális asszisztensek kiegészítésére szántak. Külön említést érdemel a JBL Link View, mely nagyszerű hangzásával emelkedett ki a mezőnyből, illetve a Lenovo okos kijelzője, mely egyfajta válasz a Google részéről az Amazon Echo Show-ra. Hála a beépített képernyőnek, ezeken a berendezéseken már YouTube videókat nézhetünk, videohívásokat bonyolíthatunk, és fényképeket is böngészhetünk.

NYOLC ÓRA PIHENÉS

Az idei CES többek között a hálószobát állította a figyelem középpontjába. A szakértők szerint az alváshiány az a fenyegetés manapság, ami a dohányzás volt a '90-es években, a gyártók pedig különféle alvásfigyelő rendszerekkel és okosmatracokkal igyekeznek tenni a jelenség ellen. A Magnifex nem aprózta el a dolgot, Magni Smartech névre keresztelt ágyuk rögzíti a felhasználó szívverését és légzését, ha pedig valami rendellenességet tapasztal, egyből értesíti a mentőket, ráadásul teljes testmasszázzsal tudja segíteni az ellazulást. Hasonló kvalitásokkal bír a Sleep Number matraca is, mely a 2017-es Sleep Number 360 utódja. Ha pedig valaki nem szeretne hatalmas összegeket költeni egy okosmatracra, annak a Nokia mutatott alternatívát. A Nokia Sleep egy ügyes kis berendezés, mely a matrac alá csúsztatva ugyanúgy méri a szívverést és a légzést, mellette pedig a világítást és a fűtést is képes szabályozni, és mindössze száz dollárért a miénk lehet.

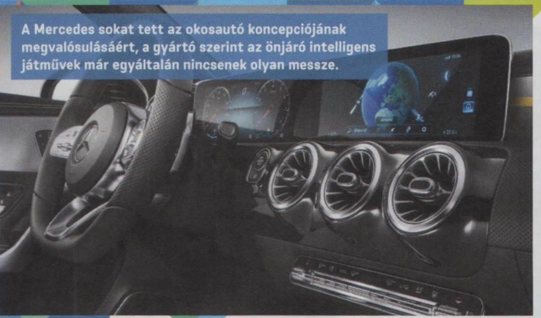
A TISZTASÁG FÉL EGÉSZSÉG

A CES kiállítói között most szerepelt először a Kohler, és a cég nem szerénykedett a bemutatkozásnál: egyből egy komplett fürdőszobai kollekcióval érkeztek. A rendszer lelkét a Vereda tükör jelenti, mely beépített Amazon Alexával érkezik, így egy Amazon Echo összes tulajdonságával rendelkezik. Hangérzékelős, a LED-es világítása 0-1000 lux között dimmelhető, ráadásul a beépített hangszóróinak hála akár zenét vagy híreket is hallgathatunk a reggeli készülődés közben. Az Amazon Alexával a Vereda egyfajta központi elemként funkcionálhat a fürdőszobán belül, segítségével a Kohler összes többi terméke irányítható.

Érdekes lehet még a DTV+ zuhanyzó rendszer, mellyel a víz hőfoka és a tusolás ideje szabályozható. Különféle profilok is eltárolhatóak, így a ház lakói mind a saját ízlésüknek megfelelően állíthatják be a zuhanyt. A Kohler ezenfelül bemutatta még a

Az okosotthon évek óta része a CES-nek, idén azonban már egész okosvárosokat vizionáltak a tech-világ szakértői. Vajon okos WC-papír is lesz?

Már okosóra sem kell, hogy megmondja, hogy alszunk, elég a Nokia matracelemző kütyüje.



A Mercedes sokat tett az okosautó koncepciójának megvalósulásáért, a gyártó szerint az önjáró intelligens járművek már egyáltalán nincsenek olyan messze.

A Sony cuki robotkunyusa visszatért, és aranyosabb, mint valaha. Kár, hogy nagyon-nagyon drága, mi szívesen nevelnénk egyet a Guru szerkesztőségében.

És hogy milyenek lesznek a jövő szuperautói? Elektromosak, okosak, mi több, csak a gazdájuknak engedelmeskednek, szóval mondhatni ellophatatlanok.

PerfectFill-t, ami egy előre megadott szintig engedi a kádat a felhasználó által megadott hőfokú vízzel, hogy ne nekünk kelljen az ilyesmire figyelni, illetve a Numi okos WC-t is, mely hangvezérléssel, ülőkemelegítővel és beépített hangulatvilágítással érkezik.

Érdekességek és kütyük

A CES persze nemcsak a mobiltelefonokról és háztartási eszközökről szólt, rengeteg más érdekességet is bemutattak a gyártók: a közlekedés is gyökeresen megváltozhat ahhoz képest, ahogy azt ma is ismerjük.

NÉGY KERÉKEN

Persze a Vissza a jövőbe 2 című filmben látott repülő autókra valószínűleg még nagyon sokáig kell várni (ne feledjük, hogy Robert Zemeckis szerint 2015-ben már ilyenek szelték az eget), de az autók okosodása már a küszöbön áll. Az eszközök, amik a vezetést segítik (tolatókamera, parkoló-asszisztens, stb.), már évekkel ezelőtt elterjedtek, de ez csak a kezdet volt. Ugyanis a nagyvállalatok mindent megtesznek azért, hogy a sofőrök minél szélesebb körű szolgáltatásokhoz férjenek hozzá a vezetés közben. Hogy ezt hogyan képzelik el? Például az Amazon okosasszisztensének, Alexának az autóba integrálásával. A legnagyobb autógyártók, a BMW, a Ford, a Hyundai és a Toyota is bejelentette, hogy az év végére a gépjárművek szoftvercsomagjának részévé teszik Alexát. A kedves digitális titkárnő valós segítséget tud nyújtani, hiszen naprakész információkkal szolgál(hat) a közlekedésről, útinformról, így azt is meg tudja mondani, hogy hogyan kerüljük el a dugóban való állást. Az Alexa működéséhez azonban internet kell: ez valószínűleg 2019-re megvalósulhat, a Cisco és a Hyundai ethernetet akar a kocsiba tenni. És mire internet kerül az autókba, valószínűleg a hagyományos kulcsot is el lehet felejteni. A biometrikus azonosítás már évek óta hódít a mobiltelefonok világában, és nem kell sokat várni arra, hogy a visszapillantó tükörbe belenézve azonosítsuk (írisz-szkenner) magunkat az autó előtt, ami ezek után automatikusan elindul. Hihetetlen, nem?

DRÓNOK, ROBOTOK MINDEN MENNYISÉGBEN

A drónok néhány éve még a hadsereg kizárólagos eszközei voltak, aztán ahogy minden, ezek is átkerültek a mindennapi életbe. Kamerával levegőből vehetünk fel videókat, szórakozhatunk a reptetésükkel, de ennél sokkal érdekesebb dolgokat tartogat a jövő. Például egészségügyi felhasználást és a napi közlekedés megújítását. Előbbi a Thunder Tiger Robotix vállalat koncepciója: Daniel Huang, a cég nemzetközi marketing menedzsere elmondta, hogy termékük a legfejlettebb hőkamerával, radarral és életjel-detektáló eszközökkel van felszerelve. A Rescue névre keresztelt helikopter/drón így akár a romok alatt is megtalálja a sérülteket, hogy aztán valós időben közvetítse az egészségügyi adatokat a mentőcsapatok megérkezéséig. A Volocopter II, ami már hosszú évek óta fejlesztés alatt áll, a CES 2018 alatt szállt fel először az USA-ban, méghozzá a Bellagio hotel híres szökőkútja mellől. Ez egy kétszemélyes helikopter, 18 rotorral: a gyártó szerint ez lehet a városi közlekedés jövője, amit egy joystickkal lehet irányítani. Az elektromos közlekedési eszköz világpremierje tavaly volt Dubajban: biztonság, egyszerűség, költséghatékonyság, ez a cég mottója. Utóbbinak azonban némileg ellentmond a Volocopter II ára: a hírek szerint 200 ezer dollárba fog kerülni a Volocopter darabja, és hát lássuk be: ezen az áron 8 darab 25 ezer dolláros autót lehet venni…

EZEK MEGŐRÜLTEK!

A komoly dolgok mellett persze a mókázásra is volt idejük a CES 2018-on résztvevőknek: újból megjelent a Sony AIBO nevű robotkutyája, amely 1998-ban mutatkozott be és 1999-ben került először a gazdikhoz, 2006-ban pedig befejezte karrierjét. A Sony azért állította le a gyártását, hogy a japán cég ismét nyereséges legyen. Azóta eltelt 12 év, AIBO pedig visszatért, sokkal szebb alakban: végre igazi kutyaformája van. Bár processzorszíve van, ugyanúgy tud tanulni a gazdájától, mint egy élő kutyus, képes érzelmeket kifejezni, és a show-n megjelent szakemberek szerint abszolút cuki. Gyerekeknek tökéletes, bár egy kissé drága társ lesz: 198 ezer jenbe, nagyjából 430 ezer forintba kerül, Japánban már előrendelhető. Ha pedig valaki nem kutyizni, hanem ping-pongozni szeretne, azt is megteheti az Omron robotjának segítségével. Igaz, egy ilyet beállítani lakásba, házba kissé nehézkes, tekintve a sporttárs méretét. Ugyanakkor az eszköz képes

Nem, ez nem valami drága cyberpunk sci-fi díszlete, hanem a rideg jövő: robot táncoslányok!

Minihelikopter, ami nem szennyezi a környezetet? Jöhet, úgyis fárasztó gyalog munkába járni.

A HTC Vive Focus a gyártó AR-belépője, amely a Microsoft megoldásain is jócskán túlmutat.

A HTC Vive Pro igazi szörnyeteg, méltó folytatása a Vive gazdag örökségének. Csak ugye drága.

Na és a VR-játékok?

A VR idei CES-es szereplése sokak szájában hagyott keserű ízt, révén nemcsak maguk a VR-eszközök nem fejlődnek olyan látványosan, mint pár éve gondoltuk, de a hozzájuk készült szoftverek száma sem elég magas a népszerűsödésükhöz. Ezen mondhatni csak a Sony próbál „erőszakkal" segíteni: a gyártó PS VR sisakjára csak 2018-ban több mint 130 új játék érkezik, melyek egy részén komoly, AAA-kategóriában jártas fejlesztőstúdiók dolgoznak.

tanulni, és alkalmazkodni az ellenfele játékstílusához. Végül pedig a könnyed férfias játékok hívei is örülhetnek: Giles Walker robot-táncosnőket tervezett, amik a Las Vegas-i Sapphire klubban szórakoztatták a nagyérdeműt. És bár a robotoknak van mellük, így bizonyos szempontból imitálják a valódi női táncosokat, a fejük helyén megfigyelő kamerák vannak, amik azonban nem vesznek semmit. Az „R2Doubled" és a „TripleCPU" névre keresztelt robot sztriptíztáncosok véletlenszerű mozgások alapján táncolnak, ugyanakkor mégis csak jobb egy élő lányt nézni egy klubban, nem igaz? Ez így egy kicsit illúzióromboló…

VR, MR, AR, avagy valóság, csak nem az igazi

Bár sokan már-már temetik a VR-t, a türelmetlenkedőket nyugalomra intenénk: a technológiának be kell érnie, még ha nem is új ötlet, nem várható el, hogy egyik évről a másikra megváltsa a világot. És bizony egyelőre nagyon úgy fest, hogy az nem megy sehova, sőt az elemzések szerint rekordnövekedést produkálhat a piac ezen szegmense az idei évben. Ezt tanúsítja a CES során bemutatott termékek tárháza is, ahol tizedével több hely kellett az AR szegmensnek, és közel ötödével több a VR- és játékszekciónak. A HTC Vive az, amit nem kell bemutatnunk, a most bemutatkozott Vive Pro emeli a tétet, két dual-OLED kijelzőjének egyesített felbontása 2880×1600 pixel, mely igen jelentős ugrás elődjéhez képest (78%-kal több pixelről beszélünk). Ez a képpontsűrűség már elég ahhoz, hogy gyakorlatilag eltüntesse a pixelek közötti „réseket", melynek előnyeit fölösleges lenne ecsetelnünk. Továbbá kapott még egy első kamerát, mely a térérzékelésben segíti a rendszert, ezzel már mélységérzékelésre is képes, így nem kizárólag VR tartalmakhoz, hanem AR felhasználásra is alkalmas lehet. Mindemellett beépített fülhallgatót is kapunk, és valahogy még a súlyából is sikerült spórolni a gyártónak. A jelentősen feltápolt headset mellé új vezeték nélküli adapter is dukál, mely kiszolgálja a készülék megnövekedett sávszélesség-igényét is. Hogy legyen is mit nézni a várhatóan borsos áron beszerezhető kütyün, miközben vezeték nélkül szabadon szaladgálunk a szobában (csak óvatosan, persze) a Vive Video leszerződött a Vimeóval, ahol ellenőrzött és VR-re szabott tartalmak sora jelenik meg a jövőben. De itt még nincs vége a HTC bejelentéseinek, a HTC Vive Focus is készül, most már azt is tudjuk, hogy a Qualcomm-féle Snapdragon 835 lesz a lelke a gyártó önálló sisakjának.

A Xiaomi és az Oculus együttműködve önálló és megfizethető VR-headsetet dob piacra, kifejezetten az igen méretes Kínát megcélozva. Az Oculus GO-ra épülő Mi VR Standalone a logót leszámítva megszólalásig hasonlít elődjére, de még belül sincs eltérés: a Qualcomm Technologies Snapdragon 821 processzora szolgáltatja majd alájuk a kakaót. Ezzel az egységgel már találkozhattunk a Google Daydream View okostelefonokat kijelzőként használó rendszerét támogató készülékekben (LG G6, Google Pixel, Asus ZenFone AR) Várhatóan 200 dollárnak megfelelő jüanért kerül majd a piacra.

JÖVŐBETEKINTŐ

Ugyan fentebb nagyjából igyekeztünk külön kezelni a különféle kütyüket, nem minden esetben lehet élesen elválasztani egymástól ezeket, lassan minden egy-két nagyobb halmazba kezd rendeződni. Talán a dolgok internete és az okosotthon, valamint az önvezető járművek az a három főbb csoport, ami meghatározó volt most és várhatóan a jövőben is az marad. Ezek azok a nagy olvasztótégelyek, melyeket egy, jelenleg még viszonylag vékonyka (legalábbis itthoni szemmel) közös szál tart össze: a digitális asszisztensek, vagy ha úgy tetszik „puha" MI. Digitális asszisztens már nem csak az asztalon pihenhet, a mobiloktól kezdve a tévéken át az autókig mindenbe beleszuszakolják. A végső cél pedig, hogy mindent ezek segítségével vezérelhessünk majd a háztartásban - vagy akár azon kívül. Ebben pedig két nagy óriás (Google és Amazon) és néhány kisebb hal birkózik a többiek kegyeiért, miközben a lehető legnagyobb önálló ökoszisztémát igyekeznek kiépíteni maguknak. Az elkövetkezendő évek várhatóan róluk fognak szólni, legalábbis a kütyümániások köreiben mindenképp.

Az Mi VR az Oculus Góra épül, szintén független, és meglehetősen olcsó: 200 dollárba kerül majd.

Az Oculus Go egy teljesen független VR-szemüveg, azaz nem kell hozzá sem PC, sem okostelefon.

GTX 1070 ÉS GTX 1070TI

NAGY VÍZVÁLASZTÓ VAGY KESKENY ÁROK?

FÓKUSZBAN A PALIT GTX 1070 GAMEROCK PREMIUM

[ÍRTA **BODAK, HUNORK**]

AZ NVIDIA GTX 1070 ÉS 1070TI, ÉS ÚGY ÁLTALÁBAN VÉVE A PASCAL GP104 GRAFIKUS PROCESSZORRAL SZERELT SZÉRIA MINDEGYIK TAGJA REMEK VIDEOKÁRTYA. SZERENCSÉNKRE EGY EGÉSZ SOR ALANYUNK AKADT TESZTELÉSRE, MELYEK KÖZÜL EGYET EMELÜNK A RIVALDAFÉNYBE.

Mielőtt azonban komolyabban elmélyülnénk a kártyák forgatagában, az elején leszögezzük, hogy a Pascal GP104 grafikus processzor erőssége nem vitatható, teljesítménye hosszú távra szól. Ennek örömére az Nvidia gondolt egy merészet, és piacra dobta a GTX 1070Ti jelölésű kártyát is. Véleményünk szerint ezzel cseppet elkéstek, de az nekünk mindig jó, ha a gyártók több irányba szabadon engedik fantáziánkat.

SEREGMUSTRA

De hogy legyen viszonyítási alapunk, nem csak egy jószágot vettünk górcső alá, hanem egymás mellé állítottunk egyből négyet, melyek közül kettő GTX 1070 és kettő GTX 1070Ti, mindegyikük különböző gyártóktól, és a végére hozzácsaptunk még egy GTX 1080-at is. Így átfogó képet adhatunk arról, hogy gyakorlati teljesítményben van-e lényegi különbség közöttük, illetve mekkora ugrást jelent a „titániumkezelés". Kis bátorsággal (és a múltbeli tapasztalatokat is figyelembe véve) kijelenthetjük, hogy az arányok évről évre ugyanúgy mozdulnak el a „sima" és a Titanium modellek között. Az éppen aktuális részletekért fordulj táblázatunkhoz!

Az igazi különbséget a különféle hűtési megoldások, valamint a dizájn jelentik, kisebb mértékben pedig a máshogy szortírozott és gyárilag túlhajtott chipek adják. Az alap órajelekhez képest túlhajtással elérhető akár egy-kétszáz MHz végső soron a képfrissítési rátában is lecsapódik, de ha ki is használjuk ezt, akkor decibelekkel fizetünk érte. A mi álláspontunk az, főleg a GTX 1070Ti jelenlegi árát és teljesítményét nézve, hogy ha valakinek van elegendő kerete VGA fejlesztésre, akkor vagy válassza a Palit megoldását, vagy invesztáljon be egy valóban ütős, GDDR5X típusú memóriával felvértezett GTX 1080 kártyába, mely már biztonsággal veszi a WQHD (esetleg 4K) felbontást most, és várhatóan a jövőben is.

GITÁRSZÓLÓ ELSŐ LÁTÁSRA

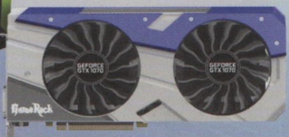
Ki ne szeretné a rock 'n' rollt? A Palit vezetősége biztosan, az ő rajongásuknak köszönhetően mutathatjuk be a GTX 1070 sorozat egy minden szempontból egyedi példányát. Hogy 2018-ban miért pont a Palit és ez a videokártya a bemutató tárgya? A válasz nagyon egyszerű: számos külföldi szakmai oldal a Palit GameRock kártyáját választotta be a legjobban sikerült GTX 1070 kártyák közé 2017-ben. Ennek okán a mi kíváncsiságunkat is felkeltette, és jól is vizsgázott: teljesítményén túl különleges hűtési rendszere az, ami miatt csendes és egyben hűvös társa lehet számítógépházunknak.

A kártya kicsit szokatlan színvilág felé mozdult el, és ez merész döntésre vall a gyártó részéről. Alapvetően kék-fehér, mely sokak számára idegennek tűnhet, bár egy fehér színben pompázó házban és alaplapban tetszetős, sőt esztétikus látványt nyújt. A tervezők nem tagadják, hogy a GameRock nevet a híres játék, a Guitar Hero ihlette, még a betűtípus is ugyanaz, melyet a dobozra és a kártya hátuljára is felvéstek. Jelmondatuk: „egy igazi gamer-rocker leszel minden félelem nélkül". Ez szép, sőt egyenesen szimpatikus, mint ahogy a továbbfejlesztett és hatalmas hűtési rendszer, a dual-BIOS, és a rock témájú hátlap is. Nem maradhat el az RGB világítás sem, amit a Palit saját szoftverével, a ThunderMasterrel állíthatunk át kedvünk szerint. Nemcsak a márkanév, hanem a kártya teteje is fényjátékban úszik, mely alapesetben a terhelés függvényében változik zöldről vörösre. A fényerő kiváló és látványos hatást kölcsönöz ablakos kuckónkban, bármilyen egyedi színvilágot is választunk.

SZÉP NAGY A BABA

Amiben a Palit terméke egyből kitűnik a videokártyák tömegéből, az a kártya mérete. Hosszúsága majdnem 29 cm, magassága 13 cm, ezek annyira nem is szokatlanok, azonban a szélessége 2,5 slot, vagyis majdnem 5 centiméter. Fix, hogy a Palit nem spórolt a hellyel, mikor megálmodta a kártya hűtését, a mezőnyből ez lett a legdundibb kártya.

De a minimum dupla helyigényre nem árt felkészülni minden esetben, mert bármelyik gyártót és bármelyik modellt választjuk is, az Nvidia referenciakártyáin kívül az egyedi hűtés minden esetben túllóg az egyfoglalatos profilon. Bár hosszban láttunk már nagyobb cápát is a tengerben (egyes GTX 970 modellek elérték a 33 cm-t is), nem árt ellenőrizni, hogy választottunk befér-e a házba, a GTX 1070 modellek jellemzően 28-29 cm körül mozognak. Mivel a Palit kicsikéjének súlya sem csekély (közel két kilogramm), nagyon erős hátlapot



1080P FELBONTÁS / MINDEN BEÁLLÍTÁS MAXIMUMON

	Palit GTX 1070 GameRock	Gigabyte GTX 1070 OC	Zotac Amp! MSI GTX 1070 Ti	MSI 1070Ti Gaming 8G	Asus Strix GTX 1080
Metro: Last Light Redux	83	80	87	88	96
Rise of The Tomb Raider	113	111	122	123	133
Battlefield 1	121	119	135	135	141
Deus Ex Mankind Divided	85	84	92	92	106
Ghost Recon Wildlands DX11	79	78	86	86	93
Doom Vulkan	150	150	161	160	200
Far Cry Primal	90	89	96	95	105
For Honor	123	124	139	140	161

kapott, ami nem csak szép és esztétikus, hanem valóban biztosítja a stabilitást. Csatlakozók terén sem kell hiányt szenvednünk: a gyári sztenderdnek megfelelően itt, és a többi modellnél is találunk három DisplayPort 1.4-et, egy HDMI 2.0b-t, valamint egy kétcsatornás DVI aljzatot. Mindemellett kettős BIOS-szal rendelkezik, melynek feladata, hogy automatikusan aktiválja a védelmi mechanizmust, azaz a másik BIOS-t, ha az egyik chip hibát észlel.Természetesen a kártya támogatja az Nvidia különböző technológiáit, úgymint: G-Sync, SLI, Dynamic Super Resolution, 3D Vision, Shield, GameStream és Ansel. Utóbbi egy kiemelkedő szoftveres újítás, mellyel tulajdonképpen tetszőleges képek készíthetők játék közben, sőt, akár 360 fokos panorámaképet is lőhetünk a segítségével. Nem idegen terep számára a Vulcan API sem, bár az AMD fölénye egyértelmű ezen a téren.

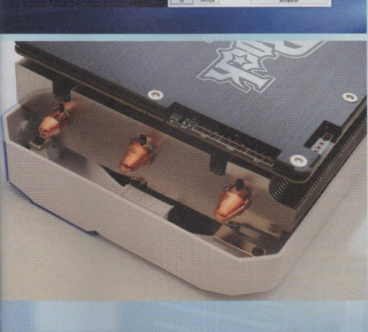
A PASCAL TÖBB MINT EGY ÉVE A BILLBOARD LISTA ÉLÉN

De miben is rejlik az ereje? Maga a Pascal architektúra nem egy forradalmi újítás, hanem az elődnek számító Maxwell és a Fermi örökségének egybegyúrása. Ez nekünk persze csak jót jelent, elsősorban időtállóságot, ami végfelhasználói szempontból igen fontos tényező. A referencia GTX 1070 GPU órajele 1506 MHz, mellé 1683 MHz-es boost órajel társul, a 8GB fedélzeti memória effektív 8000 MHz órajelen üzemel, míg a fogyasztást 150W-ban állapította meg az Nvidia.

Nos, ezek az adatok ennél a kártyánál alaposan megváltoznak. A kártyán természetesen a GP104 grafikus processzor található, így van 1920 Cuda magja, 120 textúrázó, és 64 darab ROP egysége. Azonban a Palit, a referencia értékekhez képest, 1670 MHz alap és 1873 MHz boost órajellel operál. Még tovább is lehet menni a kísérletező kedvűeknek, de igen szerény mértékben. Aki mindenképpen többet akar a kártyából kicsikarni, annak egyszerű dolga van: a ThunderMaster nemcsak az RGB beállításokra alkalmas, hanem a maszek tuningolásra is.

A GEFORCE GTX 1070 MÁR NEM ÚJ VGA, IDÉN MÁSODIK ÉVE LESZ A PIACON, MÉGIS EGYIKE A LEGKELENDŐBB KÁRTYASOROZATOKNAK.

Közbeszúrnánk, hogy az órajelek ugyan magasabbak a GTX 1070 kártyáknál, mint a Titanium jelzésű sorozatnál, de ez az előny a gyakorlatban elenyészik. Ennek oka egyszerű: utóbbiak jelentősen több, 2432 CUDA maggal és a referenciamodell-



PALIT GTX 1070 GAMEROCK PREMIUM SPECIFIKÁCIÓK

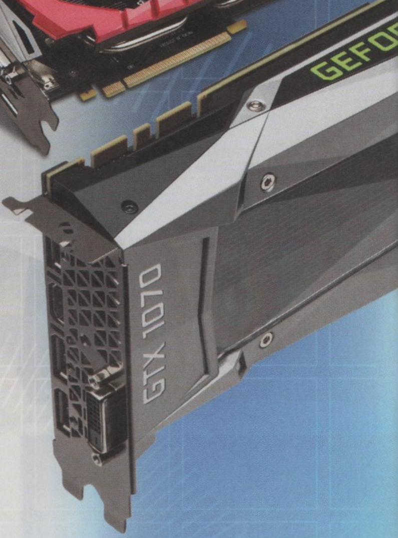
GPU Kód	GP 104
Mikroarchitektúra	Pascal
Tranzisztorok száma	7,2 milliárd
GPU lapka mérete	TSMC 16 nm
GPU alap órajele	1,670 MHz
GPU turbo órajele	1,873 MHz
Shader processzorok	1920
Textúrázók száma	120
ROP egységek száma	64
Memória mérete	8,192 MB
Memóriavezérlő	256 bit
Memória effektív órajele	8500 MHz
Támogatott DirectX	DX12
Hardveres videolejátszás	HDR video / HD audio
Méret	285 x 133 x 46 mm
Fogyasztás (TDP)	170 Watt
Utolsó fogyasztói ár	155 000,00 Ft

hez képest magasabb alap órajellel indítanak (1607 MHz az 1506 MHz-cel szemben), bár a Palit jelen modellje még ezt is lekörözi. De hiába, hogy alacsonyabb fordulaton ketyegnek, a végeredményen megmutatkozik a 26%-kal több számítási egység, még ha nem is minden esetben egyenesen arányosan. A memóriákat sem hagyták érintetlenül, a memóriabusz 256 bites, de a szokásos 8000 MHz helyett a GDDR5 modulok 8500 MHz effektív órajelen muzsikálnak, mely masszív működés közben nagyon jól jön nekünk, gamereknek. A tápellátásért egyetlen 8 tűs csatlakozó felel, ami érthető, hiszen a kártya maximális fogyasztása 170W, ami kiváló érték teljesítményéhez és a gyártói tuninghoz képest! Összességében a gyártás minősége rendkívül magas, ez a videokártya minden porcikáján látszik.

A KONCERT KIRÁLYAI: TURBINÁK ÉS RÉZCSÖVEK

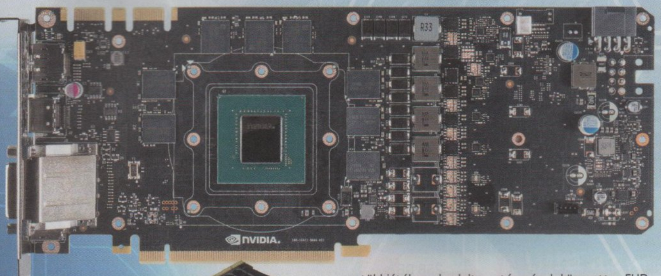
Mielőtt kiveséznénk magát a hűtést, itt említjük meg a 2,5 slot szélesség előnyét: a kialakítás 15%-kal növeli a légáramlást, mely nagyon jól jön a nyári kánikulában. Maga a TurboFan Blade hűtési rendszer váza a már említett erős és vastag hátlap, továbbá a hatalmas hűtőbordázat, mely alatt öt darab rézcső tekeredzik: három szokatlanul vastag, és kettő vékonyabb. Ezek középen találkoznak és csatlakoznak a nagyméretű rézmaghoz, ami közvetlenül érintkezik a GPU-val, így téve lehetővé a hűvösebb hőmérsékletet alacsony ventilátor fordulat mellett. Ráadásul a bölcs tervezést erősítendő, két különálló hűtőbordát találunk, melyek szépen lefedik a GPU/RAM/VRM triót. A két, sűrűn lamellázott egység között elegendő hely van a meleg levegő automatikus elszívárgásának.

A vállalat hűtés esetén semmit sem bíz a véletlenre: két darab, tíz centiméter átmérőjű ventilátor tekeri a levegőt, melyek nagyon csendesen működnek. Nem titok: kialakításukat a sugárhajtóművek inspirálták, a lapátok többszörösen íveltek. Ha jól megfigyeljük a képeket, akkor látható, hogy valóban úgy néznek ki, mint egy Rolls-Royce turbina hatalmas légcsavarjai lekicsinyítve. Ezek egymással aszimmetrikusak a hűtési teljesítmény optimalizálása érdekében, ráadásul ellentétes irányban forognak, így csökkentve a turbulenciát, a zajt, és növelve a hűtési teljesítményt. Ha hiszünk a gyártói adatoknak, ez a megoldás korábbi saját fejlesztésükkel szemben 22%-os javulást eredményez.



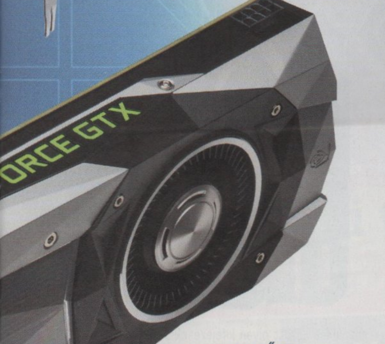
ISMERED A PALIT?

Hazánkban kevésbé ismert a Palit márkanév, pedig 1988 óta jelen vannak a piacon. A cég tajvani székhelyű, gyárai Kínában üzemelnek, európai képviseletük központja pedig Németországban található. 2005-ben felvásárolták a Gainward vállalatot, meghagyva annak nevét és arculatát. 2013-ban pedig megtörtént az, amire kevesen számítottak: megelőzték az ASUSTeK vállalatot részesedés tekintetében. Kizárólag Nvidia kártyákat gyártanak, és rendre újító megoldásokkal állnak a felhasználók elé (egyéni hűtések, OC mód... napestig sorolhatnánk).



OC A HATÁRON INNEN

Jellemző a gyárilag túlhajtott kártyákra, hogy már nem nagyon érdemes a GPU órajelen emelni. Ez ebben az esetben is igaz, hiszen a GameRock már a referencia értékekhez képest is meredek overclockkal rendelkezik, ráadásul mindezt megtámogatták a 8500 MHz-es effektív memória órajellel, mely tuningolva majdnem 9000 MHz-en is járhat! Az elérhető legmagasabb GPU boost 2000-2025 MHz.



többjátékos elvadult csatározások közepette, FHD és Nvidia DSR-WQHD felbontáson sem lépte túl a 65-70 Celsius fokot úgy, hogy egy hangszigetelt házban teszteltük. Ezt a részletet azért fontos megjegyeznünk, mert az ilyen házakban (a bennük lévő hangszigetelő anyagok miatt) jellemzően magasabb hőmérsékleti értékek keletkeznek. Ennek okán arra számítottunk, hogy a kártya a gyártói adatoknál magasabb hőfokon fog üzemelni, azonban kellemesen csalódtunk! Ez az a pont, ahol tényleg figyelemfelkeltő a Palit megoldása, jó pár fokkal hűvösebben fut, mint a többi vetélytárs.

A 1070Ti kártyáknak ezt még elnézzük, lévén több számítási egység értelemszerűen nagyobb felületen több hőt ad le. Persze, mint mindig, ennek is ára van. Ahogy a cikk során már említettük, igen dundi a kártya, ami eltántoríthat egyeseket.

sorozat az Nvidia zászlóshajója, a nagy kérdés mindig az, hogy melyik videokártya képes pár évig megfelelő ár - teljesítménymutatóval kielégíteni a fogyasztókat. Nos, nyugodtan kijelenthetjük, hogy az alaposan felturbózott Palit GTX 1070 GameRock Premium elviheti a pálmát a többiek orra elől.

Mielőtt azonban rátérnénk a számokra, mindenképpen megjegyeznénk, hogy érdekes helyzetben van a GTX 1070, de a GTX 1070Ti még inkább. Kezdjük az elsővel, egy GTX 1070 egy átlagos felhasználónak, aki 60 Hz-es monitorán 60 képkockánál nem láthat többet, FHD (1920×1080) felbontásra több, mint elég a kártya, sőt némileg túl is lő a célon. De legalább

CSENDBEN, HŰSEN SZÓL A ROCK'N'ROLL

A rock tényleg jó, az alapok megvannak, a kérdés, hogy a koncertet hány fokos melegben, és milyen hangorkánnal élvezzük. A piac egyre inkább afelé tendál, hogy a videokártyák olyan hűtéssel rendelkezzenek, melyek hatékonyak, és nem sértik a fülünket munka, vagy játék közben. Az alacsony hőmérséklet előnye a hosszabb élettartam és a csendesebb működés, ennek a kívánalomnak a Palit maximálisan eleget tett a rockos körítéstől függetlenül. Böngészés, irodai munka közben a GPU 30-40 Celsius fokra melegedett, ami már előre vetíti az örömünket. És tényleg: mind szintetikus, mind játéktesztek alatt, egy- és

A GTX 1070TI KICSIT ELKÉSETT, A 1080 MELLETT NEM IGAZÁN RÚGHAT LABDÁBA. ENNEK ELLENÉRE PERSZE TÉNY, HOGY REMEK KONSTRUKCIÓ.

Felmerülhet a kérdés, hogy a grafikus processzor bámulatosan alacsony hőmérséklete milyen hangterheléssel jár. Nos, a kártya a trendnek megfelelően 55 °C fok alatt nem kapcsolja be a ventilátorokat, tehát csak a rendszer többi tagja kelt zajt. Efelett pedig egy nagyon jó és ésszerű gyári skála lép életbe, melyet igazolni is tudunk, méréseink során a 60% -os fordulatot egyszer sem érték el a szélgépek, az átlagos ventilátor fordulat játék közben 45% volt. Zajszint tekintetében a teljes rendszer üresjáratban 30-35 dBA, míg terhelés alatt átlagosan 35-45 dBA hangnyomás értéket produkált. Elmondhatjuk, hogy talán ez a legcsendesebb léghűtéses videokártya ebben a kategóriában.

ERŐNEK EREJÉVEL

A csend adott, a kellő hőmérsékletű grafikus processzor szintén. De mi játszani szeretnénk, sokat, nagy felbontáson, maximális látványorgia kíséretében. Nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy bár a GTX 1080

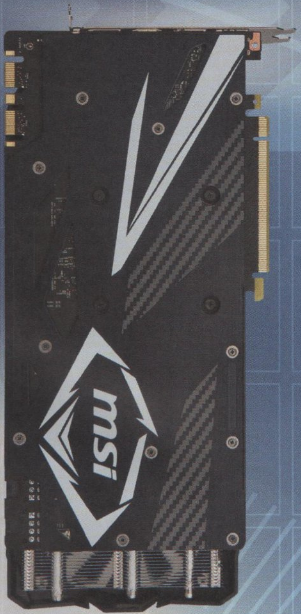
elmondhatjuk, hogy be vagyunk biztosítva hosszú távra. Azonban ennél magasabb, azaz WQHD, ne adj' isten 4K felbontáson viszont már meg-megröccen a mai játékoknál is. A GTX 1070Ti ugyanakkor már valamelyest simább élményt biztosít FHD-nél magasabb pixelszámon, de még mindig nem az igazi. Viszont kifejezetten előnyére válik, hogy DirectX 12-es játékoknál már értékelhető (10%, vagy afölötti) a fölénye kistestvérével szemben.

Nem meglepő tehát, hogy a Palit GTX 1070 GameRock Premium elsődleges terepe a FHD felbontás, ekkor maximális grafikai beállítások mellett folyamatos 75-120, egyes játékokban akár 144 fps érhető el. WQHD (1440p) felbontáson 50-70 FPS az átlagos érték, azonban a minimum framerate értékek néha – főleg az újabb címek esetében – szerényebbek, de az eredmény így is elfogadható. 4K (2160p) módban a stabil 40-50 fps az átlag, így, ha többet szeretnénk kicsiholni a kártyából, akkor a grafikai beállításokból már visszább kell venni, vagy esetleg az új Coffee Lake felé kell kacsintgatni. Így most minden csalódottság nélkül elismerjük, hogy 4K felbontás mellé már a GTX 1080 sorozat az ajánlottabb, de gyanítható, hogy a legtöbb hazai gamer inkább az 1080p és 1440p képes monitorokat használja a harctereken.

Ami még számít, az a CPU erőssége, mely nagyon meghálálja a felbontás emelését, és nagyon meg tudja dobni a minimum és átlagos fps értékeket. Sokan ezt el is felejtik egy teszt értékelése közben: a legfontosabb nem a maximum vagy az átlagos framerate érték, hanem a legalacsonyabb. Ugyanis alapvetően ez határozza meg a játékbeli élmény egyenletességét. Ami viszont kőbe vésheető, hogy egy erősebb i7 / Ryzen processzorral megtámogatva a GameRock Premium

SPECIFIKÁCIÓK

	GTX 1080	GTX 1070 Ti	Palit Gamerock 1070	GTX 1070
CUDA magok	2 560	2 432	1 920	1 920
Textúrázó egységek	160	152	120	120
ROP	64	64	64	64
Alap órajel	1607 MHz	1607 MHz	1670 MHz	1506 MHz
Boost órajel	1733 MHz	1683 MHz	1873 MHz	1683 MHz
Memória órajele	10 GHz	8 GHz	8.5 GHz	8 GHz
Memória sávszélessége	320 GB/s	256 GB/s	272 GB/s	256 GB/s
Memória	8 GB GDDR5X	8 GB GDDR5	8 GB GDDR5	8 GB GDDR5
TDP	180 W	180 W	170 W	150 W



megelőzi a Maxwell Titan X-et, a referencia GTX 1080 kártyához képest pedig csak kb. 10-15% a lemaradás, ami igen csekély a kártya árazásához képest. Nem maradhat el pár teszt közlése, így lesz teljes a kép. Egy alap i7 rendszert használtunk eme célra, a kapott értékeket ennek tükrében kell értékelni. Kijelzőnek egy 24" Full HD LG IPS monitort választottunk. Sőt, egy sorban látható lesz, hogy az Nvidia DSR móddal, 1440p felbontáson milyen átlagos teljesítményt nyújtott a GameRock. Többnyire olyan játékokat teszteltünk, melyekben van beépített benchmark, és azt minden esetben kétszer futtattuk le maximális beállításokkal.

Mint a táblázatból is látható, a Palit GameRock nem fog csalódást okozni. Ha csak annyi ideig használjuk is, mint amennyi a garanciális idő, elmondhatjuk magunkról, hogy egy értékálló, kellően erős kártyát birtokoltunk, amivel csak később kell kompromisszumokat kötnünk.

METÁL A TÁP

És mekkora erősítő szükséges egy ilyen rock koncerthez? Manapság a számítógép-alkatrészek energiahatékonysága elsődleges szempont a gyártók részéről. Mivel a grafikus kártyák az asztali rendszer legerőteljesebb komponensei, itt a legfontosabb a megfelelő fogyasztás és teljesítmény optimumát megtalálni. Az alacsonyabb fogyasztás kevesebb hőtermeléssel jár, ennek köszönhetően a teljes rendszer élettartama is megnőhet. Korábban említettük, hogy a Palit kártyája 170 W maximális fogyasztással bír, míg a teljes rendszeré (természetesen CPU-tól függően) 250 – 310 W. Ezek az értékek (a különböző kivitelektől függően) az Nvidia GTX 1070 referenciamodell teljes terhelés melletti 150 W-os fogyasztásától egészen az OC-verziók 180-185 W-os éhségéig mozog. A GTX 1070Ti viszont már érthető okokból kifolyólag efölé kúszik, itt 180 W környékén indul a licit, míg a felső határ 200 W körül húzható meg. Ettől függetlenül az ajánlott méretű tápegység minden esetben egy minőségi 500W-os darab, mely biztonsággal táplálja meg rendszerünket.

KONCERT UTÁN, HAZAFELÉ

A Palit már régóta a számítógépes hardverpiac egyik vezető gyártója, nem véletlenül. Eddig igen ritkán hallott csendes működés, alig melegedő GPU, egyedi és aszimmetrikus hűtés, bivalyerős teljesítmény alaposan megrángatott GPU és RAM órajelekkel, különleges dizájn, könnyen kezelhető szoftver, kettő év gyártói garancia jellemzi a GTX1070 GameRock Premium kártyát. A gyártó filozófiája között olyan kifejezések szerepelnek, mint a költséghatékonyság, nagy teljesítményű hardver elérhető áron, tudatos vásárlás. Grafikus kártyái ennek megfelelően a megfizethető kategóriába igyekeznek tartozni, így mindenképpen ajánlani tudjuk terméküket.

A RIDEG VALÓSÁG

Annak, aki követi a hardverpiacot és annak változásait, nem újdonság, hogy most új videokártyát kapni (általában, és specifikusan a GTX 1070 szériából is) szinte lehetetlen vállalkozás (de az AMD egyes modelljeinél sem jobb a helyzet). Meg merjük kockáztatni, hogy az országban alig pár darab kószál, vagy külső raktárról hozzák be őket. Ha mégis horogra akad egy, akkor jó eséllyel jóval az ajánlott fogyasztó ár fölött csaphatunk le rá, vagy alternatívaként marad(hatna) a használtpiac.

Ez utóbbit azonban csak a bátraknak javasolhatjuk, nyilvánvaló okokból. A felpumpált árak viszont nem csak az érintett kategóriákban éreztetik hatásukat: jelentősen alsóbb kategóriákban (1060, 1060Ti) növekedtek az árak, fölötte kevésbé (1080, 1080Ti), de még így is észrevehetően. A szituációért a kriptopénz-bányászat, azon belül is az Ethereum és a hasonló rendszerre építő altcoinok a felelősek. A digitális aranyláz mindkét nagy chipgyártó készleteit szárazra szipkázta az elmúlt félegy évben. De benne van a pakliban a várhatóan tavasszal vagy kora nyáron érkező új generáció is, melynek bemutatását mostanra úgy várjuk, mint a messiást.

Jó tanácsot adni a kialakult helyzetben majdhogynem lehetetlen, de azért megpróbáljuk. Ha mindenképpen újítani akarsz, és nem számít a pénz, akkor inkább az 1080/1080 Ti felé érdemes kacsintgatni. Ha meghatározott keretből dolgozol, lehet, hogy érdemesebb várni egy pár hónapot, megvárni az első teszteket, és lecsapni mielőbb a következő generáció azonos árkategóriájú termékére, mielőtt elkapkodják azt.

Ha szeretnél egy igazán **gyors és biztonságos PC-t**

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

ASUS

EGY FECSKE MÉGIS CSINÁLHAT NYARAT?

ROG GL702ZC STRIX

TESZT

[ÍRTA POZANDR] AKI JÁTÉK CÉLJÁRA SZÁNT LAPTOPOT KERESETT MOSTANÁIG, ANNAK MEG KELLETT ELÉGEDNIE AZ INTEL-NVIDIA PÁROSÍTÁSSAL. ÉVEK ÓTA EZ A KÉT MÁRKA SZÁLLÍTJA A LAPTOPOK KÉT LEGFONTOSABB ALKATRÉSZÉT, A PROCESSZORT ÉS A GRAFIKUS MAGOT, DE AZ ASUS-NAK KÖSZÖNHETŐEN EZ A HELYZET MOSTANRA MEGVÁLTOZOTT.

Az asztali gépek esetében persze sokkal könnyebb a számítógép-vásárló dolga: a processzorok és videokártyák széles választéka áll rendelkezésre, az AMD/Radeonnál és az Intel/Nvidiánál az alsó kategóriás alkatrészektől egészen a legdrágább hardverelemekig mindent meg lehet vásárolni. A játékos laptopoknál azonban nagyon sokáig meg kellett elégedni az utóbbi kombóval, és bár évekkel ezelőtt megjelentek olyan noteszgépek, amik az Intel CPU-k mellett AMD grafikus magot tartalmaztak, ezek lényegesen alacsonyabb fps-számokat (nagyjából a Geforce kártyák számainak harmadát) produkáltak. Most azonban megjelent az első, valóban működő és használható AMD Ryzen processzorral és Radeon VGA-val felszerelt ASUS laptop, amit a tajvani vállalat tavaly novemberben dobott piacra. Ugyanakkor a Republic of Gamers termékcsalád sokkal régebben került a vásárlókhoz: az első ROG notebookot, a G70-et 2008-ban jelentette be a vállalat. Ennek a legfőbb ütőkártyája az SLI-be kapcsolt két darab Nvidia Geforce 8700M GT videokártya volt. A tinikorba lépő brand születésnapján az ASUS-nak így nagyot kellett alakítania, a próba után azonban ki lehet jelenteni, hogy ezt nem teljesen sikerült elérniük.

IGAZI GAMER NOTEBOOK, GAMER JEGYEK NÉLKÜL

Igen, a GL702ZC-ről első pillantásra nem lehet megállapítani, hogy ez egy erős játékos laptop. Hiányoznak róla a markáns jegyek, nincs kiemelve a hűtőpanel, mint egy GL752-nél, amiről a tavalyi Microsoft különszámban írtunk. Az egyetlen jellegzetesség a fedlapon található, világító ROG logó, mellette a két csíkkal, a képernyő alján pedig a márkafelirat és… ennyi. Olyan az egész, mint egy nagyra nőtt üzleti gép. Csak tüzetesebb szemlélődés után lehet rájönni, hogy valójában milyen célra készítették az ASUS mérnökei ezt az eszközt, ami egy picit vaskosabb az átlagnál.

A GL702 teste fémet idéző műanyagból készült: a szálcsiszolt mintázat remek megjelenést biztosít, így egy üzleti tárgyalásra is el lehet vinni, garantáltan megragadja az emberek tekintetét. A notebook közel tökéletesen van összerakva, bár a felhasznált műanyag a kopogósabb fajtából való. Az illesztések pontosak, nincs nyikorgás, a kijelző pedig remekül ül a zsanérokon, az ASUS mérnökei ebből a szempontból kiváló teljesítményt nyújtottak. Ugyanakkor ez lesz az a noteszgép, amit laptop volta ellenére nem nagyon fogunk mozgatni. A gép több mint három kilogrammot nyom, ráadásul a táp a vezetékkel együtt eléri a másfél kilós (!) tömeget; egy szó, mint száz, ezt a játékgépet nem lehet szimplán betenni egy hátizsákba, hogy abban cipeljük magunkkal egy kirándulás alkalmával.

Bekapcsolva azonban már minden a helyére kerül, és ez nagyon jó hír, mert egy gyártó végre bebizonyította, hogy egy AMD processzorral szerelt laptop is komoly kihívója lehet a Coffee Lake/Kaby Lake/Nvidia párosításnak. A modell a 2017-ben megjelent és asztali gépekbe szánt, teljesítményre kihegyezett, AMD Ryzen 1700 7 típusszámot viselő processzort kapta meg, ami alapjáraton 3 Ghz-en duruzsol, de egy gombnyomással az órajelét még magasabbra lehet állítani, így az már elérheti a 3,7 Ghz-et is. A nyolc fizikai mag számítási teljesítménye több, mint kielégítő, a maximá-

ASUS ROG Strix GL702ZC Benchmark:

	Minimum	Maximum	Átlag
Company of Heroes 2 (Full HD)	24,42	60,58	43,52
Hitman: Absolution (Full HD)	62	100	79,35
Thief (Full HD)	49,3	64,4	59,9
Rise of the Tomb Raider - Syria (Full HD)	15,14	94,18	59,9

ASUS ROG GL702ZC Strix specifikációk:

Processzor:	AMD Ryzen 7 1700 (3000 Mhz)
Memória:	24 GB DDR4 (2400 Mhz)
Kijelző:	17,3 hüvelykes Full HD, IPS, matt
Videokártya:	AMD Radeon RX580 (4 GB)
Háttértár:	1 TB HDD, 256 GB PCie SSD
Audio:	ASUS Sonic Studio
Operációs rendszer:	Windows 10 Home 64 Bit
Csatlakozók:	3 db USB 3.0, 1 db USB Type C, HDMI, SD kártya, Kensington zár
Akkumulátor:	76 WH
Méretek:	415x280x34 mm
Súly:	3,3 kg
Extrák:	Republic of Gamers program
Ár:	Konfigurációtól függően 500 ezer forinttól vásárolhatóak meg a gépek

lisan belerakható 32 GB RAM-mal pedig nincs olyan feladat, amit ne lehetne elvégezni, a tesztelt notebook összes adatáért pillantsatok a táblázatra! Ez a konfiguráció már megközelíti a 600 ezer forintos árcédulát, ugyanakkor a vékonyabb pénztárcával rendelkezők választhatják az AMD Ryzen 5 1600 CPU-val rendelkező változatot is. Az első bekapcsolás után villámgyorsan betölt a Windows 10, ugyanakkor az ASUS nem tömte tele extra programokkal a gépet. A saját rendszerállító alkalmazásával (ROG Gaming Center) minden feladat elvégezhető: itt lehet a játékosprofilokat testre szabni, ellenőrizni a hőmérsékletet és a CPU/memória terheltségét. Viszont a notebookban megtalálhatóak a szokott appok is: a Candy Crush Soda Saga és a Bubble Witch Saga 3, amik jó eséllyel rögtön törlésre kerülnek…

HASZNÁLAT KÖZBEN

Persze a legfontosabb kérdés, amire válaszolni kell, hogy az AMD Radeon RX 580 hogyan teljesít játék alatt. Nos, a kártya normális fps-számokat produkál Full HD felbontáson (1920×1080), általánosságban elmondható, hogy az RX 580 az elvárt eredményt relatíve kényelmesen kipréselte magából, bár a minimum értékek egyes jeleneteknél hajlamosak beesni a játszható szint alá. Jó hír azonban, hogy ez játék közben csak ritkán fordul elő, legföljebb az összképen ront egy kicsit, akció közben aligha kell emiatt aggódnunk.

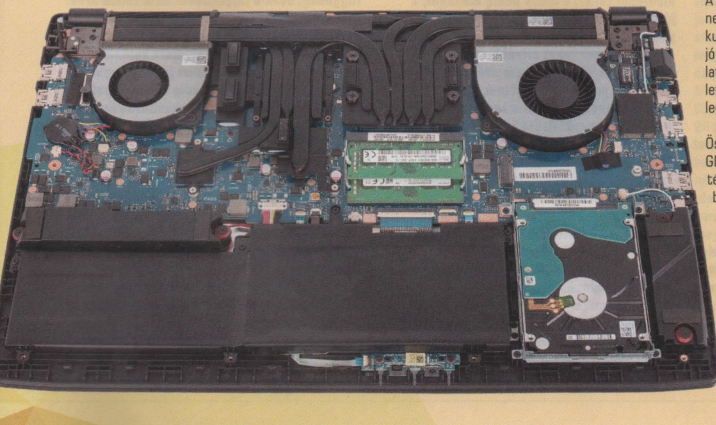
AZ AMD VÉGRE A NOTEBOOK-PIACRA IS VISSZATÉRT, AZ ASUS PEDIG RÖGTÖN LECSAPOTT A RYZENÖK VIDEOJÁTÉKOKBAN REJLŐ LEHETŐSÉGEIRE.

A gyors működésnek azonban ára is van. Egy ilyen izmos gépet hűteni kell, a két ventilátor a bekapcsolás pillanatában működésbe is lép. Normál használat mellett még nem annyira zavaró az általuk keltett zaj, de komolyabb terhelés mellett – legyen az akár egy videó nézése, vagy éppen egy játék – kis túlzással már füldugó kellene. Igen, az ASUS fejlesztése nem tartozik a legcsendesebb gépek közé, aminek a felső része ráadásul elképesztően gyorsan és erősen melegszik, intenzív játék közben elérheti, sőt meg is haladhatja az ötven fokot. Ennek oka valószínűleg az aszimmetrikus hűtésben keresendő: a mérnökök nem egyforma nagyságú ventilátorokat építettek be a CPU és a GPU mellé, utóbbi kisebbet kapott, noha a grafikus mag nagyobb teljesítmény ad le, mint a központi egység. Ennek ellenére a játékok stabilan futottak, hála a hőelvezető csövek kiváló rendszerének: megakadást, lagot nem lehetett tapasztalni, a 60/120 Hz-es (FreeSync-es) kijelző pedig gyönyörű képet produkált. Színei élénkek, betekintési szöge kiváló, a Rise of the Tomb Raider, a Hitman: Absolution helyszínei egyaránt remekül mutattak.

APRÓ HIBÁK A GÉPEZETBEN

A laptop processzora nem rendelkezik integrált GPU-val, így ennek az a következménye, hogy csak a dedikált kártyát használhatjuk, ennek hatására a 74 wattórás akkumulátor extra gyorsan lemerül. Bizony, játéknál maximum egy órát bír ki a telep, de normál használat mellett sem húzza tovább másfél óránál. Emellett akár a kontrollert részesítjük előnyben, akár nem, itt kis túlzással rá vagyunk kényszerítve: a billentyűzet ugyanis nem túl kényelmes. Személy szerint túl keménynek éreztem a klaviatúrát, a numerikus és az iránygombok pedig annyira keskenyre lettek tervezve, hogy az könnyen elütéseket eredményezhet.

A tasztatúra világítása egységesen vörös, és ezt nem lehet változtatni, cserébe viszont automatikusan lekapcsol inaktivitás esetén, és ez nagyon jó dolog! Az is sajnálatos, hogy rengeteg kihasználatlan hely maradt laptop oldalain: ezekre a területekre a mérnökök még simán beépíthettek volna legalább két USB csatlakozót.



Összegzésként elmondhatjuk, hogy az ASUS ROG GL702ZC egy érdekes hibrid: elmegy üzleti és játékgépnek is, ugyanakkor semmi olyan extra nincs benne a Ryzen processzoron kívül, ami valóban kiemelkedővé tenné. Túl egyszerű, vannak hiányosságai, és bár jó használni, az Intel/Nvidia vonalon lehet olyan notebookot találni, ami hasonló áron többet kínál ennél a modellnél. Bár az ASUS mindent beleadott, a következő AMD-s gépbe muszáj lesz valamilyen specialitást beépítenie, ami különlegessé teszi az eszközt. Ár/érték arányban a ROG széria legújabb laptopja adhatna többet, talán a következő évi verzióban megteszi ezt az ASUS.

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Szervusztok olvasók! Újra itt a Levrov, a PC Guru több mint két évtizede fennálló levelezési rovata, aminek oldalpárján szerény személyem, Chris igyekszik megválaszolni az élettel kapcsolatos nehéz kérdéseiteket. Vagy reagálni véleményeitekre. Vagy elmondani, mi bántja. A lényeg az, hogy két oldalnyi levelezési rovat következik, benne ti, én, meg ők. Ebben a hónapban a játékfüggőség kapcsán kaptunk leveleket tőletek, de akadnak egyéb témák is a postaládában, szóval ez ilyen vegyesvágott lesz. Lássuk!

HÁZINYÚLLAL NEM LÖVÜNK!

Szia Chris! Ha megengeded én panaszkodással tölteném meg a leveles ládádat, mivel én ezt idegekkel már nem bírom! Szóval éppen az elmúlt időszakban sikerült új PC-re beruházni. Mondanom se kell, hogy nagy örömmel ugrottam bele a már korábban is jól ismert különböző online játékokba, gondolok itt főleg az Overwatch-ra és a Heroes of the Stormra. Kezdeti lelkesedésem abból fakadt, hogy a szép új gépemmel talán most már a játékélmény is nagyban javulni fog, de ekkorát még életemben nem tévedtem. Ugye a kérdéses játékok mind online futnak, ebből adódik, hogy a játékostársaim sajnos még mindig nem tudom megválogatni, aminek köszönhetően az agyvérzés közeli állapot néha túlontúl elérhető közelségbe kerül. Az egy dolog, hogy némelyik nemzet oszlopos tagjai már a megszokott módon rontják mások játékélményét, de én ezt ki akartam küszöbölni és pár kollégával álltunk össze egy csapatba. Bár ne tettem volna!

Az egy dolog, hogy némelyik még az alapokat sem tudja, de ugye itt nincs az, hogy arc nélkül leszúrja az ember, mert őket ismerem. Ráadásul még idő előtt sem tudom otthagyni őket, mert abból meg sértődés lesz. Na, egyszó mint száz, most már ott tartunk, hogy velük inkább sehova, maradnak a jó öreg random csapattársak. Rossz vérnyomással rendelkezőknek nem ajánlom az online játékokat.

Haha, igen, olyan ez, mint amikor a rokonod kér kölcsön pénzt, és amikor valahogy „elfelejti" visszaadni, akkor elég nehéz odamenni hozzá, hogy „Te Sanyi, hol az tízezresem?". Ok, talán ez könnyebb, mert nem mondod azt, hogy „Sanyi, te komolyan ilyen hülyeségre költötted a pénzem?". Na jó, teljesen elvesztettem a fonalat, a lényeg az, hogy egy kompetitív játék a legjobb próbatétele minden barátságnak és kartársi kapcsolatnak. Rettentő nehéz megállni, hogy a fél meccset ne azzal töltsük, hogy azt nézzük, hogyan játszik a haverunk, vagy azt, hogy még az utolsó utáni pillanatban is magunkban tartsunk egy „Mi a retkes f.szt csinálsz te ott?!" mondatocskát. Két dolgot javaslok: először is csak olyan barátokkal játssz, akik ismernek. Tudják, hogy a felső réteg, ami körülvesz téged, egy cukormáz, ami alatt van egy gyönyörűen összeállított káromkodószótár, amit néha fellapozol, ha úgy adódik a szitu. Másodszor pedig: önkontroll.

Mielőtt bármilyen mondat elhagyja azt a bizonyos belső szótárt, gondolkozz el azon, hogy ő vajon mennyivel lesz jobb, miután elmondod, amit akarsz. Ha erre most azt válaszolnád, hogy sokkal, hiszen tanul belőle, szólok, hogy nem. Sajnos a legtöbb játékos csak gyakorlat során tanul, illetve a saját képességeinek köszönhetően. Szinte senki nem lesz jobb attól, ha meghallgat egy „tanácsot". Bár azt szokták mondani, az okos ember saját hibájából tanul, a bölcs pedig máséból, a játékokban ez nem működik. Egyébként pedig jobb, ha maradsz a random arcoknál. Róluk legalább lehet cifrább véleményed. *(Hasonló helyzeteket én is átélek, egy Chris nevű kollégámmal játszottam, aki persze mély szuszogással adta a tudtomra, hogy egy mihaszna vagyok. Azóta is fáj, ha tehetném, visszadanám neki a sok megalázta... jé, szia, Chris, hogy s mint? – Chocho)*

TANULÁS VAGY JÁTÉK?

Üdv PC Guru Szerkesztőség! Amikor láttam a mostani témát, elgondolkoztam, hogy beleillik-e egyáltalán az én történetem. Lehet, hogy majd ti segítetek eldönteni. Középiskolás vagyok, idén érettségizem és egy ideje feltűnt, hogy többet ülök a gép előtt, mint korábban. Az osztálytársaimmal közösen szoktunk játszani, néha csézünk, néha dotázunk ***(A szívem!!! – Chocho)***, meg ilyesmi, aztán elkezdtem esportot nézni. Eleinte az angolt akartam gyakorolni az emeltre ***(Izé, nem azé', de arra szerintem nem az a legjobb mód, hogy azt hallgatod: „lúketdösztertinpojnticönöméééééjzi ngkiiilllllúúúketléjnszríínaaóóóóemd zsííí!!!". Csak mondom. – Chohco)*** és taktikákat lesni a profiktól, de mostanság már szívesebben nézem, ahogy ők játszanak, mint ahogy a többiekkel gyepáljuk egymást. Mindig pontosan tudom, mikor játszik a kedvenc csapatom, és a srácok egyre rosszabb szemmel nézik, ha inkább Twitchen nézem a meccset az esti online party helyett. Szerintetek ez függőség? A jegyeim nem romlanak, őket pedig a suliban minden nap látom. Üdv,

ÁGOSTON

Nem Ágoston, ez nem függőség. Nesze, itt van két pofon, és most húzzál vissza tanulni! *(#LevrovTerror – Chocho)* Viccet kicsit félretéve, biztos vagyok benne, hogy ez nem függőség, csak a figyelmedet nem tudod arra fókuszálni, amire szükség lenne. Persze az, hogy valójában neked mire is van szükséged, sajnos senkit nem érdekel, mert különben simán beleférne az életbe az is, hogy gyerekként még szórakozz, ne pedig éjjel-nappal tanulj. Minden tiszteletem egyébként azoké, akik most is valamilyen iskolapadban izzadnak, miközben annyi információt próbálnak betölteni a fejükbe, hogy majd szétrobban.

Személyes véleményem, hogy a jelenlegi oktatási rendszer túlhajszolja, kiégeti a diákokat, akik a megszerzett tudásuk 80%-át végül amúgy is kukába dobják, mert egész egyszerűen nem hasznosítják a való életben, ezért kikopnak emlékeik közül. Jelenleg a magyar oktatási terv rossz, amit egyszerre utálnak a tanárok, a diákok, a szülők, de mégsem történik semmi változás. Nos, ezért nem bánom, ha te is inkább szórakozol egy kicsit a tanulás helyett. Persze a nyelvtudás is fontos, talán

a legfontosabb minden tudás közül, szóval legyen meg az a vizsga, aztán mehetsz vissza csét vagy dotát nézni! *(Vagy PC Gurut olvasni! Az is jó! – Chocho)*

UTÁLOM, UTÁLOM, UTÁLOM!

Sziasztok! BUÉK meg minden, 2018-ban is hű olvasótok és előfizetők leszek ***(Köszönjük, lávcsi, detélleg! – Chocho)***, viszont most lenne két kérdésem: 1.: Mi az isten az a csirkevacsora és miért ekkora giga nagy poén? Rohamot kapok a PUBG-tól, már az idióta hülye nevétől is (akár a rövid, akár a hosszú), meg attól is, hogy időről-időre előkerül egy ilyen túlhájpolt shooter, amitől mindenki eldobálja az agyát, amiben a vérpistikék ismét halomra lőhetik egymást. De van benne valami csoda, valami új, ami még nem volt soha másban, aztán majd eltűnik ez is, mint a DayZ és barátai ***(Nos, a DayZ sosem lépett ki Early Accessből, a PUBG meg már most 30+ millió játékossal bír, szóval... -- Chocho)***, akivel ugyanez volt, de most akkor is ez a gigaatom, kategória teremtő. Na mindegy, ezen még túlteszem magam. De könyörgöm, ezt a giganagy mindenkinek csirkevacsorát poént ne kezeljük már úgy, mintha mindenkinek kötelező lenne ismernie! Sőt, még csak úgy se kezeljük, mintha poén lenne, mert ez még Galla Miki szájából is gyenge és erőltetett lenne. Úúúú, de nagyon irritál ez az idióta játék!!! 2.: Csak egy észrevétel. Kb. olyan egy-másfél éve szándékos, hogy minden havi eset kódnál azt írjátok, hogy következő hónap 15-ig érvényes, közben mindig az azt követő hó elsejéig? Tehát pl. most sem február 15-ig, mint írjátok, hanem március 1-ig. Na csak ennyit akartam. Kipuffogtam magam. Üdv,

CSABA

Csaba az egyik kedvenc olvasóm, régóta olvas minket, és tudni kell róla, hogy ami a szívén, az a száján. Régebben sokkal rendszeresebben írt, ezért féltem, hogy tovább sodorta őt az élet, de látom, hogy rossz pénz nem vész el. Szóval kedves Csaba, nem kell mindent utálni, amit mások szeretnek. Megértem, ha nem tetszik neked a PUBG, jelenleg épp én is dackorszakomat élem vele kapcsolatban, de attól még lehet jó. Van egy mondás, amit nem személyesen neked küldök, hanem mindenkinek, aki hasonló cipőben morgolódik, és szeretném, ha mindenki felírná valahova: senkit nem érdekel, hogy téged mi nem érdekel. Tudom, az ember szereti azt hinni magáról, hogy számít a véleménye, és ha elég hangosan mondja a sajátját, akkor talán többen meghallják, de sajnos ez nem így működik. Lehet más véleményed dolgokról, de ehhez először is az kell, nyugodt fejjel kitaláld, miért is más a te véleményed, azaz pontosan mi az, amit nem szeretsz abban, amit mások igen, és miért. Az nem ér, hogy csak.

Szóval azt szeretném kérni tőled és mindenkitől, aki szeret utálni, hogy előbb fogadja meg a fentebb leírt mondatot (senkit nem érdekel, blabla), másrészt úgy alkoss véleményt, hogy előtte te is kipróbáld azt, amiről véleményt formálsz. Ha pedig tudod, hogy úgyis csak egy szokásos fellángolás az egész, állj a tűz köré és figyeld, ahogy leég az egész. A parázs felett állva sóhajts egy nagyot, mosolyogj, és lépj tovább, mint egy bölcs vezér. Az ESET kód szövegét pedig remélem, javítják a srácok. *(Nem fogjuk, mert hivatalosan ennyi ideig él a védelem, a cég így adja át, aztán volt, amikor tartotta is magát a határidőhöz, meg van olyan, hogy kitoldja, ami igazából csak jó a felhasználónak. – Böjti) (A csirkevacsi nem a PUBG találmánya, hanem a gazdasági világválság Amerikájából származó szleng, amit a sikátorok illegális szerencsejátékosai használtak, utalva rá, hogy ha nyertek, akkor aznap este lesz mit enniük. Trivia. – Chocho)*

FÜGGESZKEDÉS
A HÓNAP LEVELE

Üdvözlet kedves PC Guru Szerkesztőség! Szokásomhoz híven ismét az utolsó utáni pillanatban ragadtam klaviatúrát, hogy egy kicsit a játékfüggőséget, mint igencsak fajsúlyos témát boncolgassam. Amennyiben a „laikus" emberek nagy része meghallja azt a szót, hogy játékfüggő, egyből egy olyan személyére asszociál, aki virtuális remeteként nonstop, a nap 24 órájában mondjuk csak a WoW-al játszik (elnézést a hardcore MMO fanoktól), barátai, szociális élete nincs, a külvilág számára megszűnt létezni. De jogosan merülhet fel a kérdés, mikortól számít valami függőségnek? Hogyan dönthető el egyáltalán hogy valaki játékfüggő? Véleményem szerint nem a játékkal eltöltött idő mennyisége, hanem a minősége az, ami számít. Mert lehet, hogy a kedvenc szabadidős tevékenységed Azeroth felfedezése, ha mellette jut elég idő a barátaidra, a családodra, a munkádra, a tanulásra. A hangsúly szerintem a helyes időbeosztáson, az „arany középút" megtalálásán van. De akkor mitől lesz valaki függő? Mint minden függőségnek, ennek is „ezer" oka lehet. Mert lehet, hogy valaki pont egy olyan világba próbál meg elmenekülni a mindennapi problémák elől, ahol önmaga lehet, ahol a mindennapi kudarcok után végre sikerélmények érik.

Ő maga pedig közben lehet, hogy észre sem veszi, hogy a játék lett számára az elsődleges prioritású, a mindennapi feladataira (munka, család, tanulás) pedig már semmi ideje nem marad. Szerintem attól a pontól beszélhetünk függőségről, amikor az egyén életében lévő egyensúly valamiért felborul. Innentől beszélhetünk szerintem játékfüggőségről. A Guru legyen veletek. Üdvözlettel,

ÁKOS

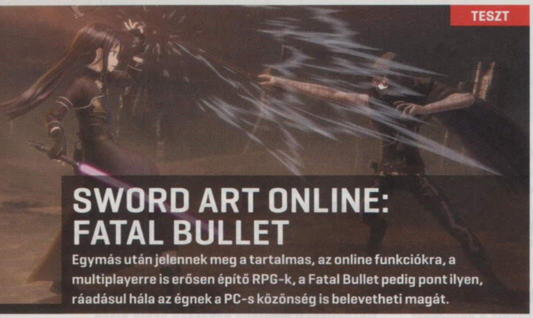
Apropó, azért foglalkozunk most ezzel a függőség témával, mert nemrégiben ismerték el hivatalosan, hogy létezik videojáték-függőség, ami tök fura, ugyanis jómagam már 25 éve vagyok függője a biteknek, de ugye jobb később, mint soha. Felelőtlenség és hülyeség lenne kijelenteni, hogy nem létezik ilyen jellegű függőség, én például sosem tagadtam, hogy létezik, hiszen tudom magamról, hogy bizony szükségem van egy másik világra, ahova behúzódhatok az „eső" elől.

A családomban jó pár függő volt, és ezzel szerintem nagyon nem vagyok egyedül. Viszont maga a függőség már sokkal sokszínűbb dolog, mint azt sokan elképzelik. Például sokan fizikai tüneteket képzelnek el ezek mellé, holott az esetek jelentős részében a függőséget nem fizikai, hanem mentális erők mozgatják. A mentális egészség pedig olyan luxus, ami az emberek 90%-ának nem adatik meg. Szerény véleményem szerint mindenki zakkant ezen a bolygón, ennek csupán a szintje változik, emberről emberre, illetve egyénenként változik az is, hogy milyen cselekményekkel pótolja hiányait. Miben keresi a boldogságot, hogyan szórakoztatja magát, vagy egyszerűen hogyan akar beilleszkedni az emberek közé. Nekünk a videojáték jutott.

Nem teljesen egészséges, sőt kifejezetten ártalmas szórakozás ez, ugyanis számos mozgásszervi problémát okozhat a folyamatos ülés (az evolúció erre még nem készített fel minket), valamint a látóizmok is elsatnyulnak tőle. Nem beszélve a szociális készségeink visszafejlődéséről. Szóval a játékfüggőség komoly dolog, de ha úgy döntesz, szeretnél segíteni egy függő ismerősödön, ne a szert okold. A tiltás például sosem fog működni. Tudom, hogy ez nyálasan és rettentő fárasztóan fog hangzani, de egy függőn csak az segít, ha szereted őt, és ott vagy neki. Csak ő tudja elengedni a függőségét, ami az egyetlen mentsvára a pokol elől, ahonnan elmenekült. Ne szidd, ne utáld, ne tiltsd! Áss le a miértig, próbáld megérteni, segíteni, felkarolni őt. Végezetül pedig attól, ha valaki játszik pár órát egy nap, nem feltétlenül nevezhetjük őt függőnek. Lehet, hogy számára csupán csak egy kis kikapcsolódást jelentenek csak a játékok.

Végezetül pedig engedjétek meg, hogy a levrov kétévnyi felügyelete után elköszönjek tőletek. Szép volt, jó volt, remélem tetszett, de változásra van szükségem ahhoz, hogy megtaláljam a mentett állásaimat, szóval ezért most átadom a stafétát valaki olyannak, aki örömmel folytatja majd a kedves, szuper, szeretettel és élményekkel teli leveleitek megválaszolását. Még nem tudom, ki lesz ez az illető, de majd Chocho biztosan talál valakit, no para. Közel 20 évet töltöttem a Gurunál, közben rengeteg tulajdonosát ismertem ennek a két oldalnak, kezdve Braziltól, Juliuson át egészen Bateig, akik közül mindenkinek megvolt a saját, elsöprő egyénisége, amit ti szerettetek. Jómagam imádtam csinálni a Levrovot, hatalmas megtiszteltetés volt számomra, hogy szórakoztathattalak titeket. Ezzel együtt a Guruból is búcsúzom, cikkeimmel nem fogtok találkozni ezen lapok közt a jövőben, de ha nagyon hiányzom, akkor írhattok nekem személyesen, ígérem válaszolni fogok rá.

Most pedig rusholjátok be A-t, mert egyedül nem foglalja el magát az a zászló!



TESZT

SWORD ART ONLINE: FATAL BULLET

Egymás után jelennek meg a tartalmas, az online funkciókra, a multiplayerre is erősen építő RPG-k, a Fatal Bullet pedig pont ilyen, ráadásul hála az égnek a PC-s közönség is belevetheti magát.

TESZT

RUST

2013-ban indult útnak, hogy a korai hozzáférésű verziót végül évekig fejlesszék, ezzel találgatásokra adva indokot, miszerint valaha is elkészül-e a játék. Nos, elkészült, mi pedig utánajárunk, miben változott.

TESZT

UFC 3

Ugyan csak konzolokra, de itt az Electronic Arts közkedvelt bunyós sorozata, ami az ökölrázás, az izmok mutogatása és a női idomok mellett a sport igazi szépségeire próbálja felhívni a játékosok figyelmét.

TESZT

MONSTER ENERGY SUPERCROSS

A suszter maradjon a kaptafánál, a Milestone pedig a motoroknál. Az olasz csapat annyira komolyan veszi ezt a még nem annyira elfogadott mondást, hogy a tavalyi MotoGP és MXGP után ismét kétkerekűre ül.

TESZT

KINGDOM COME: DELIVERANCE

A Kingdom Come is olyan játék, amiről azt gondoltuk, már soha nem készül el. 2012-ben hallottunk róla először, majd indie-ként a Kickstartert is megjárta, hogy végül a nagyobb stúdiók is beálljanak a 2K-tól 2009-ben lelépett fejlesztő, Daniel Vávra eredeti és izgalmas projekjе mögé. A Deliverance ugyanis korhű akció-szerepjáték belső nézetben, ami leginkább olyan, mintha a Witcher és a Skyrim a valóságban keveredne. Ráadásul a korai magyarok is szerepelnek benne.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK MÁRCIUS 08-ÁN JELENIK MEG

CHADWICK BOSEMAN
MICHAEL B. JORDAN
LUPITA NYONG'O
DANAI GURIRA
MARTIN FREEMAN
ÉS ANGELA BASSETT
ÉS FOREST WHITAKER
TOVÁBBÁ ANDY SERKIS
MARVEL STUDIOS
FEKETE PÁRDUC
A MARVEL STUDIOS BEMUTATJA "FEKETE PÁRDUC" CHADWICK BOSEMAN MICHAEL B. JORDAN LUPITA NYONG'O DANAI GURIRA MARTIN FREEMAN DANIEL KALUUYA
LETITIA WRIGHT WINSTON DUKE ÉS ANGELA BASSETT ÉS FOREST WHITAKER TOVÁBBÁ ANDY SERKIS SARAH HALLEY FINN, CSA DAVE JORDAN LUDWIG GÖRANSSON RYAN MEINERDING GEOFFREY BAUMANN
INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC RUTH CARTER MICHAEL P. SHAWVER DEBBIE BERMAN HANNAH BEACHLER RACHEL MORRISON DAVID J. GRANT JEFFREY CHERNOV STAN LEE VICTORIA ALONSO NATE MOORE LOUIS D'ESPOSITO
MARVEL KEVIN FEIGE, p.g.a. RYAN COOGLER & JOE ROBERT COLE RYAN COOGLER
FEBRUÁR 15-TŐL A MOZIKBAN
3D-BEN ÉS IMAX 3D-BEN
"A BOSSZÚÁLLÓK" STÚDIÓJÁTÓL
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
FORUM HUNGARY
© 2017 MARVEL
forumhungary.hu facebook.com/FilmKockak

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE
REPUBLIC OF GAMERS
THE CHOICE OF CHAMPIONS
ROG STRIX
Hero EDITION
RETTENTHETETLEN ERŐ
PÁRATLAN GAMING TELJESÍTMÉNNYEL SZERELVE
Intel® Core™ i7 Processzor
GeForce® GTX 10 sorozatú GPU-val
LENYŰGÖZŐ LÁTVÁNYÚ ÉS SEBESSÉGŰ KIJELZŐ
120 Hz-es kijelző 100% sRGB színhűséggel
EXTRÉM TARTÓSSÁGÚ GAMER BILLENTYŰZET
Hosszú élettartamú gombok
AURA megvilágítással
Intel Inside®. Kimagasló teljesítmény mindenhol.
Intel® Core™ i7 processzorral
További információ: https://www.asus.hu
*A túlhajtást végrehajtó beállítások csak bedugott tápegység esetén érhetők el, mivel a funkció extra teljesítményfelvétellel jár.
*Az Intel, Intel logó, Intel Inside, Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban.
intel
CORE i7
7th Gen